PRÁCTICOS FORTNITE NUEVA TEMPORADA | SPLATOON 2: SUPERA LAS MISIONES MÁS DIFÍCILES DE LA OCTO EXPANSION | MARIO TENNIS ACES: DESCUBRE LOS GOLPES GANADORES | EL PROFESOR KUKUI TE RESPONDE

REVISTA OFICIAL NINTENDO NINTENDO SWITCH NINTENDO 3DS

Nintendo®

¡NUEVOS TOY-CON!
El genial kit de vehículos de **Nintendo Labo** calienta motores

Nº 312 / 3,50€ / Canarias 3,65€
8 424094 810024 00312

Pokémon Let's Go Pikachu!

¡YA LO HEMOS JUGADO!

Pokémon Let's Go Eevee!

¡HAZTE CON TODOS EN SWITCH!

I LOVE NINTENDO
LA HISTORIA DE **WARIO**
10 JUEGOS MUY VERANIEGOS

ANALIZADOS
WARIO WARE GOLD
SONIC MANIA PLUS
OKAMI HD
MEGA MAN X LEGACY COLLECTION
OVERCOOKED! 2...

DIVERSIÓN EN COMPAÑÍA
GO VACATION
Los **minijuegos** son para el verano

¡NUEVOS DATOS!
YO-KAI WATCH BLASTERS
SUPER SMASH BROS. ULTIMATE
DRAGON BALL FIGHTERZ SUPER MARIO PARTY
FIFA 19 SNK HEROINES MONSTER HUNTER GU...





NINTENDO SWITCH
LA CONSOLA DE SOBREMESA QUE TE ACOMPAÑA A DÓNDE VAYAS
Nintendo
SUPER MARIO PARTY™
¡80 nuevos mini juegos!
© 2018 Nintendo.
3
www.pegi.info
CAJA NO DEFINITIVA
5 OCTUBRE
"El verdadero rey de nuestras fiestas llega en otoño"
Revista Oficial Nintendo
YA PUEDES HACER
TU RESERVA
Y CONSEGUIR ESTE EXCLUSIVO LLAVERO
*Promoción limitada a 2.000 llaveros para toda la cadena GAME.
El llavero se entregará con la compra del juego. Consulta previamente disponibilidad.
GAME
REGALO EXCLUSIVO

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 312



Luis Galán

Bienvenidos

¡Vacaciones de verano! Parar las clases o los trabajos nos da más margen para el ocio. Hay más tiempo, y compartimos más con los amigos y los familiares. Es además una época que, desde los tiempos de Game Boy, siempre ha sido perfecta para las portátiles. Podemos aprovechar para sacar todas las risas del mundo con el nuevo Wario Ware Gold (¡la novedad del mes!) y, de paso, acabarnos algunas de las joyas recientes de 3DS del último año. Pero es que, desde que llegó Switch, todos nuestros juegos se mueven con nosotros. Ni los más viajeros tienen que separarse de sus partidas de Breath of the Wild, o dejar de participar en los campeonatos online de Splatoon 2 o Mario Tennis Aces. De hecho, teniendo en cuenta que ya hay más de 20 millones de Switch vendidas por el mundo, igual hasta conocemos a gente donde quiera que estemos, ya sea retándoles, o compartiendo un cooperativo. ¡No será por falta de opciones! A la vuelta, nos esperarán todo tipo de bombazos, desde Dragon Ball FighterZ hasta un nuevo kit de Labo, pasando por citas fijas como FIFA, antes de lanzarnos a por Pokémon y Smash Bros. Todo lo tendréis en vuestra revista, que es la otra compañera ideal de vuestras vacaciones. ●



página 20 **Reportaje.** ¡Vamos, Pokémon!
Pikachu se prepara, junta a Eevee, para conquistar Switch.



página 32 **Reportaje.** Llega el kit de vehículos.
Los nuevos Toy-Con enseñan sus cartones.



página 76 **Guía.** La Octo Expansion a fondo
¿Desesperado por su dificultad? ¡Aquí tienes la solución!

El equipo de la Revista Oficial



David Alonso
Okami HD es puro arte. Y Switch es el mejor lienzo posible para admirarlo.



Alex Alcolea
Con este calor, lo mejor que se puede hacer es... ¡sumergirse en la Octo Expansión!



Juanfree Martínez
Ya tengo la pistola octariana y el subfusil compacto... ¡Me faltan los Impactrueno!



Bruno Sol
Glorioso Wario Ware Gold y bendita 3DS. ¡Lleva más de 7 años al pie del cañón!



Elisabeth López
Me paso más tiempo fuera de la piscina que dentro... ¡por culpa de WarioWare!

El gran juego de mesa de Mario enseña sus cartas

La fiesta se estrenará en Switch el próximo 5 de octubre.



20 años de fiesta

Super Mario Kart inició una estela de éxito con la unión de personajes, y en N64 vimos nacer varias sagas con esa idea. Una de ellas fue ésta, que a España llegó por vez primera en marzo de 1999.

Parece que no hay saga que no vaya a salir en Switch, y además todas llegan recogiendo lo mejor de las ediciones más aplaudidas, dándoles todos los extras que Switch trae de serie y, además, innovando de una manera tan natural como sorprendente. La próxima será, justo después del verano, la veterana fiesta nintendera.

Exprimiendo la consola

Como es habitual en la saga, Super Mario Party tendrá un modo principal que **se desarrollará en un tablero** lleno de casillas, al más puro estilo de los juego de mesa tradicionales. Cada turno tiraremos un dado al más puro

El debut en Switch de esta serie supondrá toda una vuelta a los orígenes, pero con más modos que nunca.

EL NUEVO MODO ONLINE PERMITIRÁ QUE RETEMOS A LOS AMIGOS EN CINCO JUEGOS DE DESTREZA ESPECIALMENTE IDEADOS

estilo Super Mario: haciendo como que golpeamos la caja con un salto. Estos podrán ser normales (del 1 al 6) o especiales, según el jugador. Por ejemplo, tendremos un dado de solo ceros y sietes. ¡Eso sí que será jugarse el todo por el todo! Durante los turnos, podremos conseguir monedas y otros objetos y, cuando todos hayan hecho su jugada, ¡será la hora de los minijuegos! Esta vez tendremos nada menos que **80 nuevas y divertidas pruebas para 4 jugadores**. Y preparaos, porque la originalidad va a brillar más que nunca gracias a las variadas posibilidades de Nintendo Switch. El control por movimientos estará muy presente de modo que nos veremos cocinando carne como si tuviéramos la sartén por el mango, o inclinando de lado a







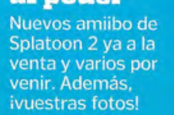


pág 6 **¡Nuevo Link!**
Mario Kart 8 Deluxe recibe una actualización de Breath of the Wild.

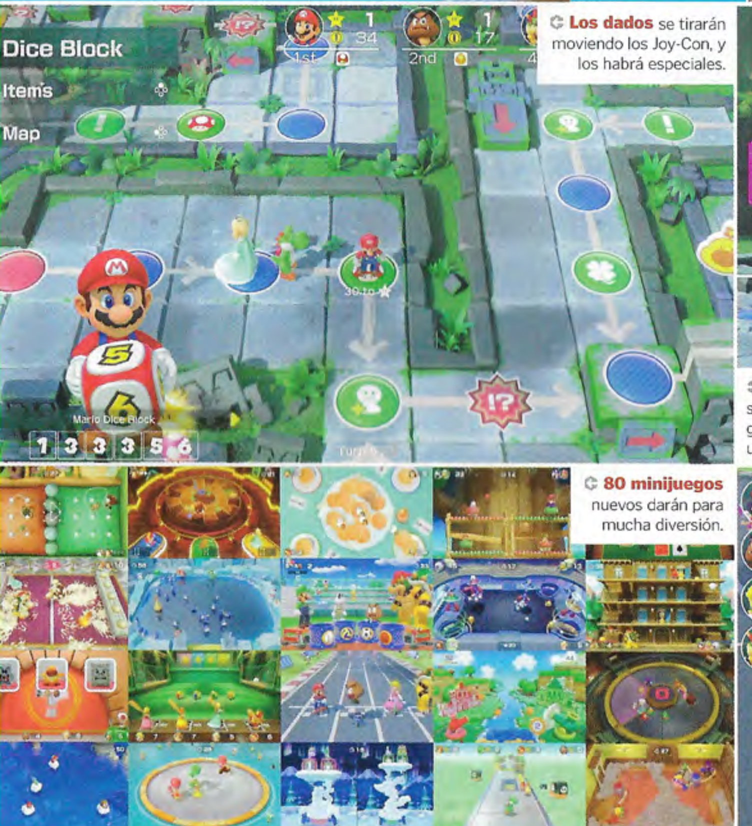


pág 8 **El festival Gamepolis**
Nintendo llevó a Málaga el próximo Smash Bros. y muchas más novedades.





pág 18 **Cefalopop al poder**
Nuevos amiibo de Splatoon 2 ya a la venta y varios por venir. Además, ¡vuestras fotos!



Los dados se tirarán moviendo los Joy-Con, y los habrá especiales.

80 minijuegos nuevos darán para mucha diversión.



Las casillas tendrán sus particularidades, y ganar la partida tendrá un punto de estrategia.

¡Mueve el mando! Varios minijuegos nos podrán a sudar con el control por movimientos.

lado el Joy-Con a toda velocidad para ganar carreras de bicis. Pero también tendremos controles clásicos en pruebas alocadas, como en la que habrá que luchar por ser el que más protagonismo tenga en la cada foto cuando Koopa dispare. A esta competición se le añadirá un aspecto más estratégico si decidimos jugar en el **modo 2 vs. 2**. ¡Será aún más divertido! Habrá que compenetrarse tanto, que incluso obtendremos puntos por "chocarnos los cinco" con los Joy-Con justo al mismo tiempo. Todos los juegos estarán disponibles para jugarlos sueltos... y muchos **se podrán jugar por primera vez online**. ¡La fiesta será mundial! ¿Te la vas a perder?

Cuatro jugadores podrán competir con un Joy-Con cada uno. El modo tablero promete ser más completo y divertido que nunca gracias a las novedades.

La Sala de recreo de Toad

Desde el primer anuncio alucinamos con Nintendo Switch. Sus características únicas la hacen perfecta para jugar donde, cuando y como queramos, y además tiene vibración HD, control por movimiento, dos jugadores sin comprar más mandos... Pues lo próximo es ver que también pueden unirse las pantallas memorizando la posición de cada una. Una cosa eran las partidas con conexión local... ¡pero esto es una pasada! Para sacarle partido a esta función, Super Mario Party contará con una selección especial de minijuegos de lo más ingeniosos. Por ejemplo, uno de ellos será una especie de puzle en el que los plátanos estarán partidos entre las dos consolas. Apoyándolas en la mesa (vamos a tener que ir pensando en tapetes de tela) las vamos moviendo a toda velocidad para hacer que encajen las dos partes correctas. Una vez lo tengamos, trazaremos una línea que abarque las dos pantallas y, si lo hemos hecho bien... ¡listo! Otros, como el de la imagen, crearán partidas de acción a pantalla doble en las que los personajes se desplazarán entre las dos Switch.



ANUNCIO

¡Breath of the Wild llega a Mario Kart!

Más de la mitad de las Switch del mundo tienen Mario Kart 8 Deluxe. Este juego está alcanzando una cifra de ventas histórica... y no dejan de llegarle extras gratuitos. Si el mes pasado os contábamos que ya **se puede jugar usando el Toy-Con Moto del kit variado**, ahora lo que llega es, nada más y nada menos, que el Link the The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Estrenamos por tanto **la túnica del elegido, la Moto Hyliana Alfa y la paravela**. Y no es un extra solo estético, el personaje si se controla igual, pero la moto tiene mucho más agarre que la original, a cambio de un poco de velocidad. Algo parecido pasa con las ruedas, y la paravela sube el peso.



Tres nuevos componentes se han añadido ya que, además de la propia moto y sus ruedas, la paravela era ideal para convertirla en "ala delta".



EVENTO

Próxima parada: Alemania

Nintendo sigue enseñando Switch por todas partes. ¡Si es que es para estar orgullosos! Desde el principio pudimos probarla en tiendas, los dos veranos ha tenido gira por España (que aún sigue), y es protagonista de todas las ferias y entregas de premios. Ahora toca la Gamescom de Colonia (Alemania), que se desarrollará entre el 21 y el 25 de agosto. Será el primer lugar en el que el público podrá probar Super Mario Party y Dark Souls: Remastered.

CINE

¡Nueva película de Pokémon!

Se acaba de estrenar en Japón "La película Pokémon El poder de todos". Allá ya es un éxito, y tiene fecha confirmada de estreno en EEUU para finales de año. Ya sabemos que también se estrenará en España durante 2018, ¡y tenemos ya cartel y tráiler en español! En esta aventura, Ash y Pikachu deberán unir fuerzas con diversos entrenadores y Pokémon para salvar la ciudad.





PERIFÉRICO

Que la diversión no pare nunca

El 5 de octubre llegará a España el soporte ajustable de carga de Nintendo Switch. El periférico, que costará 19,95 €, será ideal para poder seguir jugando en modo "tabletop" mientras carga la consola... en lugar de descargarse. Para conectarse sencillamente al dock, Switch tiene el puerto de carga en la parte inferior, por lo que no puede estar enchufada por cable y apoyada. Este pequeño dispositivo permitirá, además, regular el ángulo de visión. ¡Es ideal!

Nintendo fue protagonista en el impresionante Gamepolis de Málaga

La feria superó las cifras de todas sus anteriores ediciones.

Del 20 al 22 de julio tuvo lugar en una de las citas indispensables en el sector de los videojuegos. Tras cinco años de crecimiento, esta edición contó con **un aliado de lujo: Nintendo**. El festival malagueño fue el lugar elegido para que todos, prensa y público, pudiéramos sentir, de primera mano, la calidad de los juegazos que están por llegar. Para empezar, como no, disfrutar a fondo de los combates de Super Smash Bros. Ultimate. Si buscáis en impresiones de los asistentes, siempre leeréis lo mismo: viene una joya de las que marcan época. ¡Pero no fue lo único! Todos pudieron probar en Switch títulos como **el alucinante Dragon Ball FighterZ** o FIFA 19, donde más de uno aprovechó **la nueva licencia de la Champions League** para levantarla con su equipo. No faltaron, además, los habituales de la gira, como Mario Tennis Aces, Splatoon 2, Super Mario Odyssey o Mario Kart 8 Deluxe, que también tuvo campeonato. Ya a puerta cerrada, los medios pudimos ver Super Mario Party, picarnos en Killer Queen Black, crear naves en Starlink: Battle for Atlas y, sobre todo, jugar a Pokémon: Let's Go, Pikachu! y Let's Go, Eevee!... ¡con **la increíble Poké Ball Plus**! Dando una vuelta por la feria podíamos encontrar puestos llenos de NES y SNES, cartuchos de importación de todas las consolas, y recreativas tan maravillosas como las de Mario Kart, volante incluido. Todo, además, a orillas del Mediterráneo. ¡No os perdáis la próxima edición!



ÉXITO DE PÚBLICO

52.000 personas acudieron a una feria que ha sido un rotundo éxito. En previsión, este año habían decidido usar todo el Palacio de Ferias y Congresos... y acertaron. ¡Siempre estuvo lleno!









UN NO PARAR

La lista de eventos que nos daban al entrar dejaba bien clara una cosa: que la Gamescom de Málaga iba a ser el paraíso de los amantes del ocio electrónico. Tuvimos charlas, cosplay, concursos, música, retro, merchandising... Y, por encima de todo, la posibilidad de jugar a los próximos lanzamientos de Switch. ¡Qué pasada!







LA ZONA NINTENDO ABRIÓ EL RECINTO, Y LAS COLAS PARA JUGAR FUERON CONSTANTES LOS TRES DÍAS



¡VAYA CAMPEONATOS!

SPLATOON 2 Y SUPER SMASH BROS. ULTIMATE dieron un espectáculo tremendo a todos los asistentes. Lo primero fue la final del Splatfun, que, tras tres meses de dura competición, enfrentó al equipo de Chequio con el de Dsimphony. Dos YouTubers que capitanearon a unos auténticos cracks del juego. Y finalmente... **¡la victoria fue para Dsimphony**! ¡No paró de firmar autógrafos! Poco después, tras un pequeño descanso, llegó el momento más esperado: el "invitational" de Super Smash Bros. Ultimate. Los mejores jugadores llegaron de todas partes de España. Y, sin embargo, ¡la final la disputaron dos hermanos! El título se lo llevó "Robo-Luigi", un habitual de estos torneos, quien, tras sentirse un poco perdido con el nuevo Ridley, asombró con Cloud. En sus palabras, todo el mundo va a volver a jugar a Smash Bros., ya sea por los personajes que vuelven, por lo bien que se ve, o por las mejoras jugables. Desde luego, tiene todas las papeletas para que sea así.





El primer podio de un juego llamado a hacer historia. La competición, que duró más de dos horas, enfrentó a 16 jugadores. Los asistentes alucinaron con sus técnicas.



ANUNCIO

SÚPERCRACKS EN CAMINO

Dragon Ball FighterZ y FIFA 19 estarán en el catálogo de Switch de 2018.

No hay otro sistema con unos exclusivos tan increíbles como Switch. Super Mario Odyssey, Zelda: Breath of the Wild, Mario Kart 8 Deluxe o Splatoon 2 son súper éxitos increíbles... y unos juegazos de época. ¡Y no son los únicos! Además, pronto llegarán otras sagas como Pokémon o Super Smash Bros. Pero es una consola que además se nutre de los mejores juegos multiplataformas, es decir, aquellos que desarrolla otra compañía para varios sistemas a la vez. Ya sabemos que es la consola soñada de los indies, pero también las grandes empresas lanzan en Switch sus grandes apuestas. Pronto tendremos Dark Souls: Remastered, Just Dance 2019, FIFA 19, Dragon Ball FighterZ... ¡y muchos más!

UN CALCO DE LA SERIE

Ya hemos pasado nuestras primeras sesiones con Goku y compañía y os podemos garantizar... ¡que va a ser impresionante! Lo primero que nos ha llamado la atención es el espectáculo visual, ya que el equipo de Arc System Works ha hecho un trabajo soberbio. Además nos aseguran que va a mantener una fluidez perfecta a 60 imágenes por segundo, ideal para los juegos de lucha. Y es algo que se palpa en una jugabilidad que engancha desde el comienzo. Además, tendrá un modo de control especial para jugar con un solo Joy-Con y online para hasta 6 jugadores. Huele a imprescindible.

Personajes de todas las etapas se darán cita. Tendremos donde elegir, ya seamos fans de Yamcha o del tinte azul.



La lucha 3 contra 3 lateral tomará el relevo de la tridimensionalidad de Xenoverse. Será un sistema más bien arcade y directo, pero a la vez con muchos movimientos.

FÚTBOL ESPECTÁCULO

Este año la edición de Switch aspira a ganarlo todo. Mantendrá la base del anterior, de forma que será la gran experiencia futbolera que podremos llevar a cualquier parte. A partir de ahí, preparados para muchas mejoras. Visualmente estará cargado de **nuevos movimientos y animaciones**, crecerán las licencias aún más con todas las competiciones europeas incluidas, y además permitirá jugar **online con amigos**.







ENTREVISTA Hablamos con Lucas y Roger, creadores del Flat Heroes.

"Hemos intentado hacer un juego mínimo, pero diferente y fresco"

Flat Heroes es ya todo un fenómeno en la eShop, donde ha sorprendido a todos por su diseño y jugabilidad.



Lucas González · Roger Valldeperas

Parallel Circles

Juntos abandonaron TT Games (saga LEGO) para fundar su propia empresa. Se definen como "una gran compañía de videojuegos que hace pequeñas, pero insanamente pulidas producciones".

RON: ¿Cómo surgió la idea de formar vuestra propia empresa?
Lucas: Vivíamos juntos en un pueblecito cerca de Manchester, y solíamos juntarnos con un grupo de amigos a jugar a títulos multijugador. De repente, echamos de menos tener uno, pues del estilo de Flat Heroes, así muy preciso, muy concreto...
Roger: Dijimos "Ya que sabemos, pues vamos a ponernos. Serán dos tardes".
Lucas: Y ya se lió la cosa.

RON: ¿Qué caracterizó más al proyecto?
Lucas: Veníamos de las grandes empresas, donde es: esto, esto y esto. Si a algo no da tiempo, se rellena, se pone otra cosa, y esto sale en esta fecha, sí o sí. Nosotros, de repente, teníamos un juego, y trabajamos en función de lo que pedía el juego. Empezamos por el versus, primero solo de atacarse, luego vimos que nos pedía movernos por áreas, y así. Cada vez que se nos ocurría algo y veíamos que era divertido, lo convertíamos en un nuevo modo.

RON: ¿En qué momento decidís dejarlo todo y montar vuestra empresa?
Lucas: Eso vino con la frase interna "vamos a petar el E3". (Risas) El clásico optimismo del que hay que huir en los desarrollos indis.
Roger: Si no éramos optimistas, no nos íbamos. No había otra manera.

RON: ¿Cuándo empieza esto a rentar? ¿Habéis hipotecado ya la casa de vuestros padres y todo eso?
Roger: (Risas) No, no, eso no. Arriesgarnos tanto no queremos.
Lucas: Hay que hacer cosas dentro de la medida de cada uno. Nosotros hemos intentado hacer un juego mínimo y que tenga personalidad, que sea diferente y que sea fresco, y creo que lo hemos logrado.
Roger: Tiramos de ahorros para aguantar, y cuando tenemos problemas, preferimos diversificar un poco y colaborar con otros proyectos.

RON: ¿Es Super Meat Boy la inspiración?
Lucas: Sí, es la mayor referencia. De hecho, estuvo jugando Tommy Refenes (creador) y dijo "esto me lo voy a comprar". Eso sí, nosotros a nivel de desarrollo no queremos copiar a nadie, hasta el punto de evitar juegos para no coger muchas ideas de ellos.

RON: ¿Qué pros y contras habéis encontrado de desarrollar así?
Lucas: El pro es la libertad total. Ahora, por ejemplo, vas a hacer un juego y te dicen "necesito que se pueda vender a YouTubers y que visualmente sea totalmente diferente y atractivo". Nosotros hemos decidido todo lo que queríamos, como prescindir de la historia y crear algo totalmente original. Eso es fantástico. El margen de creatividad y personalidad que teníamos antes comparado con el de ahora... no se puede comprar. En LEGO yo hacía el sistema de partículas. No hay nada de mí ahí. Lo podría haber hecho otra persona y sería igual.
Roger: Yo he hecho el vuelo de LEGO y otras mecánicas un poco más interesantes, pero, aún así... Incluso, yo proponía cosas, o las llevaba a cabo, y luego ni entraban.

RON: Ahora no trabajáis en balde. Lo que decidís que entra, entra.
Roger: Todo lo debatimos, y decidimos que, si uno de los dos ve que no sirve... Tenemos que convencernos los dos de todo.



Lucas: Es una forma muy dinámica de trabajar. Por ejemplo, trabajamos modos por separado, a veces haciendo el mismo, y usamos el que más nos gusta.
Roger: O cogemos las partes más interesantes de cada una de las versiones.
Lucas: Es algo que no se da en la industria, todo está en general prediseñado.
Roger: Intentamos diseñar enemigos y luego programarlos... y no funcionaba ninguno.

RON: ¿Por qué creéis?
Lucas: Porque es un juego de sentirlo. Como pasa en otras industrias, como el cine.

RON: Un desarrollo muy empírico en el que uno es el "tester" de otro.
Lucas: Sí, mucha creación.
Roger: Sí, básicamente. Nosotros somos además programadores, así que sí.
Lucas: Nintendo sí que trabaja un poco así. De hecho, en las conversaciones que hemos tenido con ellos hemos tenido mucha consonancia por eso, porque nos parecemos. Lo principal siempre es el gameplay.

TENÍAMOS UN JUEGO Y TRABAJAMOS EN FUNCIÓN DE LO QUE PEDÍA, NO DEL TIEMPO



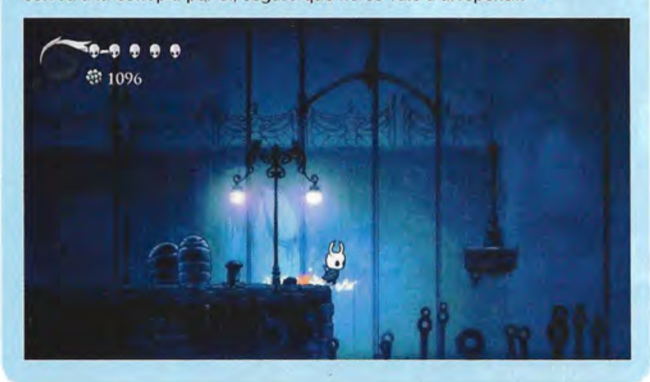
10 Nindies... de estilo Metroidvania

La fusión de las mecánicas de Metroid y Castlevania originó un género que está pegando con fuerza en Switch. ¡Muy atentos a estos juegazos!

HOLLOW KNIGHT

Precio 14,99€
Compañía Team Cherry **Edad** +7

La aventura de este misterioso caballero es, sin duda, uno de los mayores exponentes del género metroidvania de los últimos años. Cuenta con una ambientación única, un inmenso mapa repleto de secretos, y un genial sistema de combate contra criaturas de todo tipo. Tanto si os gustan los juegos de este estilo, como si queréis adentraros en ellos por primera vez, Hollow Knight es una apuesta segura. Hacednos caso y corred a la eShop a por él, seguro que no os vais a arrepentir.



AXIOM VERGE

Precio 17,99€
Compañía Thomas Happ Games **Edad** +12

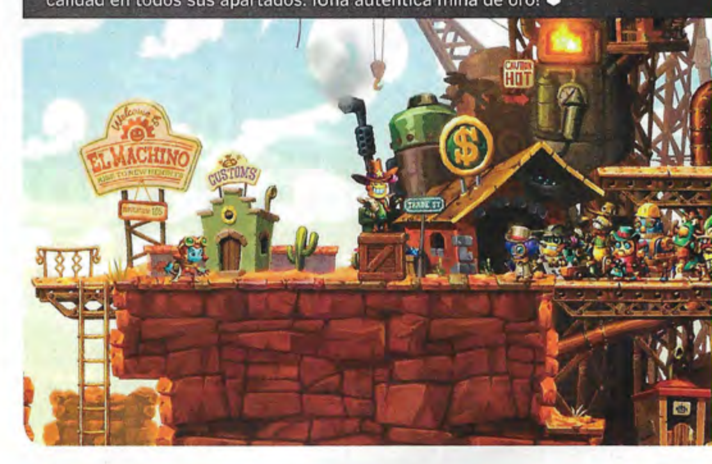
El espíritu del mítico Metroid para NES impregna este genial juego. Encarnamos al científico Trace y, junto a él, adquirimos todo tipo de habilidades para superar unos escenarios repletos de puzles y enemigos a los que disparamos (en cualquier dirección) con diversidad de armas. Visualmente atrapa gracias a un genial "pixelart".



STEAMWORLD DIG 2

Precio 19,99€ **Compañía** Image & Form **Edad** +7

Explorar una enorme mina es nuestra tarea principal en este genial juego. En él, la robot Dorothy tiene que buscar a su amigo Rusty, el héroe de la primera entrega. Para hacerlo nos toca cavar túneles con las herramientas que obtenemos, recolectar todo tipo de materiales y enfrentarnos a peligrosos enemigos. Las completas opciones de personalización de Dorothy, así como el carisma de su mundo y de los personajes que lo habitan, son otros de los puntos fuertes de un juegazo que destila calidad en todos sus apartados. ¡Una auténtica mina de oro!



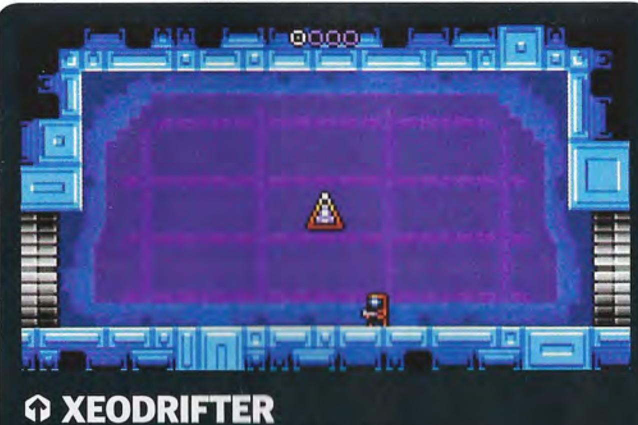
SHANTAE AND THE PIRATE'S CURSE

Precio 16,22€ **Compañía** WayForward **Edad** +7

Tras hacernos disfrutar en Wii y 3DS, la genio Shantae traslada su tercer juego a Switch y lo hace como mejor sabe: ofreciendo una intensa aventura en 2D, con grandes dosis de acción, y algunos toques de juego de rol. Saltos, herramientas, su espada pirata, su sombrero con el que planea... Shantae tiene todo para concedernos el deseo de divertirnos sin parar, incluido un diseño precioso.







XEODRIFTER

Precio 9,99€ **Compañía** Atool **Edad** +3

Recuperar los restos de su nave tras un accidente es la misión de este astronauta pixelado. En el camino, 4 mundos que debe explorar libremente. Al principio solo es capaz de saltar y disparar su arma, pero poco a poco va consiguiendo nuevas habilidades que le permiten acceder a zonas anteriormente inalcanzables. Este desarrollo, clásico en el género, no sorprende, pero sí es capaz de ofrecer muy buenos momentos.

THE MUMMY DEMASTERED

Precio 19,99€ **Compañía** WayForward **Edad** +12

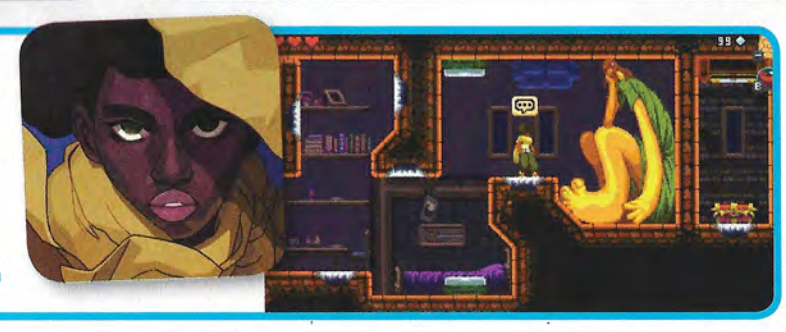
Inspirado en la película La Momia, estrenada en 2017, en este juego asumimos el papel de un agente de Prodigium, organización que lucha contra criaturas sobrenaturales. ¡Y os aseguramos que su trabajo no es nada sencillo! Por suerte, para la ocasión contamos con un amplio arsenal de armas de fuego, como rifles, escopetas y granadas. El desarrollo nos llevará a explorar unos laberínticos escenarios llenos de trampas y rompecabezas.



DANDARA

Precio 14,99€ **Compañía** Raw Fury **Edad** +7

El principal elemento diferenciador de Dandara es su control, ya que no manejamos a su protagonista directamente con el stick. En su lugar, afrontamos esta historia de traición utilizando la pantalla táctil, tocando en aquellos lugares a los que el personaje puede teletransportarse. Este original sistema se integra muy bien con los elementos habituales de los metroidvania, como los combates, los puzles, o el sistema de progresión de la heroína.







BLASTER MASTER ZERO

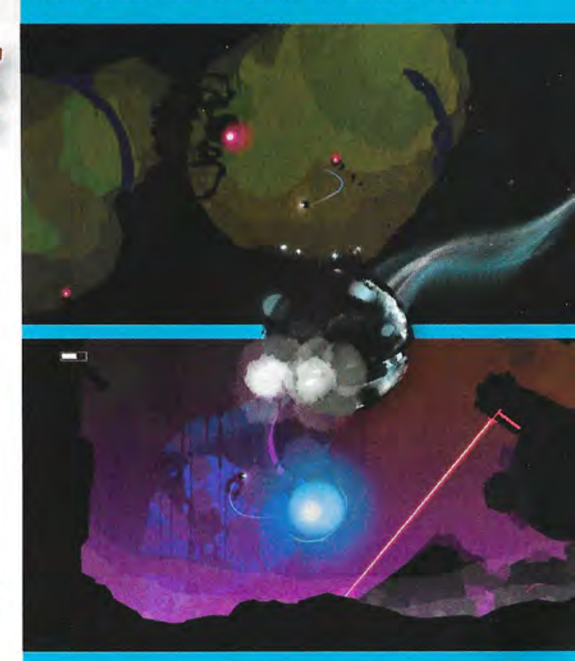
Precio 9,99€ **Compañía** Inti Creates **Edad** +7

A finales de los 80, Blaster Master Zero salió en NES y, aunque no alcanzó el éxito esperado, logró sorprender gratamente a todos los que se atrevieron con él. Esta versión para Switch recupera aquel clásico, y le añade un montón de nuevos elementos, como un modo cooperativo o zonas exclusivas. El resultado es un metroidvania muy completo, y que basa su fórmula en dos pilares fundamentales: la exploración de escenarios (con vista lateral y a bordo de un vehículo) y la acción, que se desarrolla desde una perspectiva cenital. Si os mola lo retro, no lo dejéis pasar de largo.

FORMA.8

Precio 9,99€ **Compañía** MixedBag **Edad** +7

Una sonda espacial, que inicia su periplo sin poderes, se lanza a explorar un inhóspito planeta. Superar sus frecuentes peligros (como estrechos pasadizos o enormes alienígenas), no será tarea fácil, pero gracias a nuestro ingenio, y a los 10 potenciadores que hallaremos en momentos puntuales, quizás seamos capaces de cumplir la misión: hallar una abundante fuente de energía.





UNEPIC

Precio 9,99€
Compañía unepic fran **Edad** +12

Acción, exploración y un genial sentido del humor se funden en este divertido juego desarrollado en España. Su protagonista, Daniel, es un loco de los videojuegos y el rol que, un día, se teletransporta a un castillo en mitad de una partida. ¿Será capaz de trasladar sus habilidades "jugonas" a la realidad de las peligrosas mazmorras?

Conexión con

Japon

Este país asiático es la cuna de los videojuegos. Ahí nació y tiene su sede Nintendo, y su cultura es fascinante. Como cada mes, aquí os traemos un bloque de llamativas noticias para acercaros un poco más a esta increíble cultura.



2018 tiene el color rojo de... ¡Nintendo!

Las cosas no podrían ir mejor para Switch y 3DS a nivel mundial. La portátil sigue muy viva y Switch ha vendido más de 20 millones en solo un año y medio, ¡impresionante! Además, el rendimiento en Japón está siendo un escándalo y 11 de los 20 juegos más vendidos en el País del Sol Naciente en lo que llevamos de 2018 son para Switch o para 3DS. El primero en aparecer en la lista es Splatoon 2, que seguro habrá recibido un empujoncito con su última expansión, seguido por Kirby Star Allies y un Mario Kart 8 Deluxe que sigue a toda velocidad. Además, Mario Tennis Aces, que prácticamente acaba de salir, también se ha colado en la lista. ¡Set y partido!



¡Toca menú de verano en el Pokémon Café!

La comida temática de Pokémon es un clásico en Japón, y el Pokémon Café de Tokio se ha preparado para la el verano con un menú de lo más especial. **La variedad de color es protagonista en estos platos** y, aunque echamos de menos a Pikachu, seguro que Eevee, Snorlax y Ditto nos hacen disfrutar de un buen bocado. El plato principal es el Eevee's Greedy Plate que podemos degustar en el local por unos 13 euros, o llevárnoslo a casa junto al plato especial, eso sí, por unos 20 euros. Si queréis algo más ligero, la ensalada de Ditto o el loco moco de Snorlax son la opción perfecta y, de postre, tenemos el batido de Alola o las tortitas de Eevee. Si vais a viajar a Japón o ya estáis allí, pasad por Tokio y disfrutad de este menú veraniego hasta el próximo 2 de septiembre. ¡Seguro que se os queda un gran sabor de boca!



VUELVEN LOS 151 POKÉMON ORIGINALES

Los nacidos en el siglo pasado recordarán con mucho cariño la primera generación de Pokémon. Cuando "solo" había 151 todo era más fácil, ya que nos los conocíamos a todos al dedillo. Pues podremos volver a recordar este pack gracias a una nueva línea de peluches que The Pokémon Company acaba de lanzar al mercado. Bajo el nombre de Pokémon Fit, esta colección de peluches tiene dos particularidades. La primera es que caben en la palma de la mano, por lo que no solo son perfectos si los queremos a todos (ya que no ocupan demasiado espacio en la estantería) sino que también nos los podemos llevar fácilmente de paseo. La segunda particularidad es que... ¡son monísimos! Para no agobiarnos, de primeras se han puesto a la venta solo 30 de ellos y, a lo largo del otoño, iremos recibiendo los otros 121. Eso sí, hacernos con todos costará lo suyo, ya que el precio de cada peluche es de 1.100 yenes (unos 8 euros) de forma que completar la colección saldría por... ¡unos 1.200 euros! En cualquier caso, son la excusa perfecta para "celebrar" el lanzamiento de Pokémon, Let's Go: Pikachu! y Pokémon, Let's Go: Eevee! Ambos nos llevarán de vuelta a Kanto el próximo 16 de noviembre. ¡Qué dura es la espera!











EL GRAN LANZAMIENTO

Digimon Survive

Es hora de volver al mundo digital.

Bandai Namco está preparando un nuevo juego para conmemorar el vigésimo aniversario del anime de Digimon... y tiene una pinta espectacular. Será un juego SRPG (**rol con toques de estrategia**) en el que nos pondremos en la piel de Takuma Momotsuka, un joven que, junto a otros estudiantes, se pierde mientras está de acampada. Termina así en el mundo digital de los Digimon. Ahí descubrirán muchos peligros, pero seguro que con compañeros como el mítico Agumon no habrá nada que temer. Aún no se han compartido demasiados detalles, pero sí podemos contar que la historia estará muy cuidada, con abundantes fases en dos dimensiones basadas en los diálogos. También se está prestando mucha atención a la música (compuesta por Tomoki Miyoshi) y al diseño de los personajes y criaturas (obra de Uichi Ukumo) para recordarnos al anime en todo momento. **Los combates serán por turnos**, y el equipo está intentando crear un sistema en el que la estrategia sea vital. Aún no se sabe si será un lanzamiento global o tendremos que esperar tras el lanzamiento japonés, pero sí sabemos que saldrá en castellano.



Lanzamiento en Japón:
2019

BREVES

Pokémon está imparable, pero hay otras cositas de lo más interesantes.



¡Vuelven Red y Pikachu!

El diseñador Ken Sugimori ha creado una espectacular figura que saldrá en 2019 por unos 70 euros. Se puede comprar ya en la tienda online del Pokémon Center.



Nintendo Switch "salva" Japón

Las consolas llevaban 10 años de capa caída debido al auge de los teléfonos móviles, pero la llegada de Switch ha sido un soplo de aire fresco con un aumento de los ingresos de un 22,7%. ¡Casi nada!



El fin del mundo más molón

El 27 de septiembre llegará The World Ends With You - Final Remix, y lo hará con una edición especial que incluirá la BSO, un bolso, un libro de arte, un stylus y stickers.

OTRAS NOTICIAS

Viajar así será un auténtico placer

¡Es tiempo de vacaciones! Las tengas en la playa o en el campo, seguro que las imaginas más divertidas con estos productos que acaban de lanzar en Japón. A Nintendo se le ha ocurrido poner color a nuestros viajes, y ha lanzado un montón de artículos para que nos sintamos cómodos fuera de casa. Hay zapatillas, colgantes para las maletas, almohadillas para apoyar el cuello en el avión o el tren, bolsos, maletas... ¡y hasta una funda transparente para el pasaporte! ¿Lograremos con eso un billete especial al Reino Champiñón?



amiibomania

Galería de los lectores

Tenemos la casa llena de amiibo, ¡y a veces cobran vida! Enviadnos sus divertidas poses, sus fotos artísticas, o simplemente vuestra colección, a revistanintendo@gmail.com ¡Hay premio!

Foto Ganadora
¡Felicidades! ¡Te llevas un amiibo!



GANADOR: Roberto Bernal

¡Menuda "splatarta"! Roberto, acompañó la foto de este bonito mensaje: «Hola, hoy es mi cumpleaños y mis padres me han preparado esta fantástica tarta y Poochy se la quiere comer. Me llamo Roberto Bernal y quiero agradecer a mis padres lo mucho que me quieren».





FINALISTA: Emi

Concierto de las Cefalopop por todo lo alto en casa de Emi. Fue tal la expectación, que algunos amiibo tuvieron que ponerse en taquilla y otros de seguridad, entre bastidores. Los asistentes (varios de ellos Yoshi) seguro que lo pasaron en grande con sus temazos.



Alejandro Casas

Así de integrado luce el amiibo de Marina en el Splatoon 2 de Alejandro. Sabemos que la famosa octariana suele estar de buen humor... ¡pero aquí parece que se esté burlando de su derrota! Bueno, es que el otro equipo pintaba de su color.



Hijos de Isidro

El clásico Donkey Kong ha inspirado a esta familia para crear un genial expositor para su colección de amiibo de Mario, Yoshi y AC.

Las Cefalopop cobran vida

No han hecho más que salir a la venta... ¡y ya sois muchos los que nos habéis enviado fotos con ellas! Los amiibo de la saga Splatoon tienen un éxito tremendo, demostrando la velocidad con la que esta saga se ha hecho un hueco en el corazón de todo fan de Nintendo.



Perla
Esta estilosa Inkling es la componente más socarrona del popular dueto de presentadoras de Splatoon 2. Es la rapera del grupo, y se la pasa bromeando.

Marina
Se trata de la primera octariana que conocimos, mucho antes de que existiese la Octo Expansion. Se dedica a "pinchar discos" mientras anuncian las novedades antes de cada sesión. Juntas se divierten picándose y bromeando.



¡Menuda pasada! Ahora podremos desbloquear equipamiento basado en los atuendos de la Octo Expansion, hacer fotos en el escenario de las Cefalopop, y también obtener nuevos efectos de sonido en Jibia FM. Lo primero que obtenemos, en el caso de Marina, es la Corona perlífera, mientras que Perla nos regala de inicio los Auriculares marínicos.

¡Más Splatoon por llegar!

La cosa no va a acabar aquí, y ya tenemos otros cuatro confirmados para este mismo año: la Inkling de SSBU, y los octorianos de la nueva Octo Expansion.





El lanzamiento que se hará con todos

■ POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU! Y POKÉMON: LET'S GO, EEVEE! ■ 16 DE NOVIEMBRE ■ NINTENDO / GAME FREAK

¡Pokémon está ya de camino a Switch! Además vendrá cargado de novedades gracias a una genial fusión del estilo RPG clásico con el fenómeno Pokémon GO. Lo mejor de ambos mundos se unirá en un fantástico juego, ideal para conmemorar los 20 años de Pokémon amarillo.



En Noviembre de este año, muchos pisarán Kanto por primera vez, y otros muchos revivirán la historia que jugaron hace 20 años. Pero, por mucho se inspire en Pokémon Amarillo, el título de Switch será una nueva y apasionante experiencia para todos. La serie principal adoptará algunas de las claves del exitazo de Pokémon GO con la promesa de unir en una nueva forma de jugar a los muchos millones de entrenadores de todo el mundo. ¡La familia Pokémon será más grande que nunca!



Forjar una buena amistad con nuestro Pokémon será muy importante... ¡y de lo más divertido! Las animaciones en HD de las cucadas de Pikachu e Eevee harán que queramos estar todo el día acariciándolos y jugando con ellos.

Un nuevo comienzo

La historia se iniciará en Pueblo Paleta, hogar de nuestro protagonista y del famoso Profesor Oak. Tras una visita al laboratorio de nuestro célebre vecino, este nos hará entrega de nuestro primer Pokémon que, según la versión adquirida, será Pikachu o Eevee. Con nuestro nuevo amigo al hombro, y una vez nos hayan entregado la clásica Pokédex de Kanto, empezará nuestra andadura en busca de **las ocho medallas de gimnasio y los 151 Pokémon** de esta región. Eso sí, para hacernos con todos necesitaremos amigos con los que intercambiar Pokémon, ya que algunas especies serán exclusivas de cada versión. Por ejemplo, en Pokémon: Let's Go, Pikachu! podremos capturar a Oddish, Sandshrew o Growlithe, mientras que para otros como Bellsprout, Vulpix o Meowth necesitaremos hacerlo en Pokémon: Let's Go, Eevee! Un desafiante trayecto hasta la Liga Pokémon en el que nos enfrentaremos a personajes tan conocidos como Brock o Misty, y en el que no faltará tampoco el cómico trío que forman los villanos del Team Rocket: Jesse, James y Meowth. ¡Y todos serán igualitos que en el anime!

Mucho más que un entorno

El mapeado de la mítica región de Kanto lucirá de manera impresionante para su reestreno. El potencial de Switch no nos defraudará, y nos hará disfrutar de un

¡PERSONALIZA A TUS POKÉMON!

Este año nuestros queridos Pokémon lucirán mejor que nunca, y no lo decimos solo por lo impresionante de sus nuevos graficazos en Switch... ¡Es que vamos a poder vestirlos y peinarlos a nuestro gusto! Si echamos la vista atrás, recordamos que ya pudimos hacerlo en Nintendo DS con los Súper Concursos de la 4ª generación. Pero en aquellos Pokémon Diamante, Perla y Platino la ropa solo era temporal, y la perdíamos al finalizar el concurso. En esta ocasión, la personalización correrá por nuestra cuenta, y nuestros Pokémon nos acompañarán vestidos, tanto por el mapa de Kanto, como a cada uno de los combates. Además, podremos vestir al entrenador a juego, por lo que se avecinan divertidísimos piques con los amigos por ver quién tiene el dúo mejor conjuntado.



¡También podremos vestir al entrenador! Que no se diga que no sabemos conjuntarnos.

Además de vestirlos, también podremos peinar a nuestros Pokémon. ¡Mirad qué flequillo!

LOS HÉROES DE TU AVENTURA

La primera aventura Pokémon de Switch estará plagada de personajes carismáticos. Algunos serán geniales guiños a anteriores entregas de la saga, y otros nos llegarán como sacados directamente del anime. Y es que ver a Brock, Misty o el profesor Oak tan bien recreados hará que nos sintamos como protagonistas de un capítulo de la serie. Nuestro Pokémon inicial dependerá de la versión que elijamos, y tanto Pikachu como Eevee irán siempre fuera de su Poké Ball. Otro detalle inspirado en el anime, gracias al Pikachu de Ash.



PIKACHU

El Pokémon más famoso del mundo volverá a protagonizar un título 20 años después. ¡Para el remake incluso le han puesto su nombre al juego!

EEVEE

Sus múltiples posibilidades de evolución lo hicieron súper famoso en Pokémon GO, ¡y pronto tendrá hasta título propio en Switch!

BROCK

Será el primer líder de gimnasio que conoceremos, y su cara os sonará bastante... ¡Será igualito al del anime!

ENTRENADOR

Estará inspirado en Rojo, el entrenador original de la primera aventura. Muchos preferiremos no cambiarle demasiado la ropa...

MISTY

En el segundo gimnasio nos enfrentaremos a Misty, la inseparable amiga de Ash Ketchum durante las 5 primeras temporadas del anime.

ENTRENADORA

Al iniciar la aventura podremos elegir el sexo de nuestro avatar. Una posibilidad que se introdujo en la 2ª generación, con Pokémon Cristal.

TRACE

También tendremos al clásico amigo/rival que nos retará a un combate cada vez que pueda. Su Pokémon inicial será siempre el de la versión contraria a la nuestra (Pikachu o Eevee).

MEW

Como buen Pokémon singular, solo podrá capturarse con la adquisición de la Poké Ball Plus.

PROFESOR OAK

Antes de que salgamos de Pueblo Paleta, esta eminencia del mundo Pokémon nos entregará a nuestro Pokémon inicial, y la Pokédex de Kanto... ¡A completarla con los 151!



auténtico espectáculo visual. Con el aspecto colorido propio de la saga, y respetando la ubicación de cada detalle del mapa original, **la calidad gráfica de los escenarios, los personajes y sus animaciones nos dejará con la boca abierta**. El efecto de las luces sobre los distintos elementos será fabuloso, y la vida que cobrará el paisaje lo convertirá en un personaje más del juego. Un bello recorrido que no haremos solos, puesto que en todo momento nos acompañarán Pikachu o Eevee, además de otro Pokémon al que podremos elegir para que vaya también fuera de su Poké Ball. Este nos avisará si encuentra algún objeto oculto en el camino, y podremos ir subidos encima si es uno de los más grandes. Pero claro, para esto... ¡antes habrá que capturarlo!



Hablando con algunos personajes podremos acceder a misiones secundarias con las que obtener alguna que otra recompensa. Como por ejemplo ayudando a esta pobre agente, a la que un revoltoso Squirtle le ha robado su Poké Ball.

El mejor entrenador

El sistema de captura será uno de los aspectos más renovados con respecto a la serie principal. Para empezar, los encuentros con los Pokémon salvajes antes se daban solo en la hierba alta y de manera azarosa e inesperada. Podía aparecer cualquiera de los Pokémon de esa zona, y podíamos pasar por multitud de encuentros indeseados hasta dar con el que queríamos. Una mecánica que se verá suprimida gracias a una gran novedad que hará mucho más rápido y ameno el recorrido por las rutas de Kanto... **¡veremos a los Pokémon salvajes moverse libremente por el escenario!** Siempre sabremos a quién nos iremos a enfrentar, e incluso su tamaño: aura roja para los grandes y azul para los más pequeños. Otra sorpresa será la ausencia de combates en las capturas, que serán sustituidos por el divertido sistema de Pokémon GO, donde el Pokémon salvaje aparecerá rodeado por un círculo al que tendremos que lanzar la Poké Ball, y no parará

MUCHO MÁS QUE UN MANDO



Siempre habrá un botón de ayuda por si hemos cambiado de mando y no sabemos cómo se captura con él.

La cantidad de funciones de la Poké Ball Plus será una auténtica pasada... Nos quedaremos alucinados al ver cómo reproduce cada mínimo giro de muñeca que hagamos al lanzar, y funcionará además como un mando para toda la partida. Su botón principal será al mismo tiempo un genial stick, y tendrá un segundo botón en una ubicación inmejorable y casi invisible. Un espectacular diseño en un tamaño minúsculo que, sin comprometer para nada la jugabilidad, nos permitirá llevarla encima a cualquier parte. Y es que entre sus muchas funciones destacará la posibilidad de sacar a nuestros Pokémon de paseo, acariciarlos, e incluso oír sus voces. Y por si todo esto aún fuese poco... ¡también servirá como un Pokémon GO Plus en el famoso juego de móviles!



➲ de moverse para hacernos errar el tiro. Si jugamos con Joy-Con o Poké Ball Plus, **emularemos el lanzamiento hacia la pantalla**, mientras que en el modo portátil moveremos la consola para encontrar al Pokémon y lanzaremos con el botón A. La experiencia ganada en cada captura dependerá de unos bonificadores que obtendremos, como atraparlo en el primer intento o con un lanzamiento genial. Toda una novedad con respecto a la saga principal, que hará más completo a un título al que, claro, no faltarán los combates.

Pikachu, ¡Impactrueno!

¡Totalmente alucinantes! Las batallas serán más espectaculares que nunca con animaciones propias para cada ataque, además de movimientos exclusivos para cada una de las 151 especies Pokémon. Los combates seguirán existiendo tanto en los gimnasios como contra los entrenadores del mapa, y serán, como siempre, la mejor manera de obtener puntos de experiencia. Así nuestros Pokémon podrán subir de nivel, aprender nuevos movimientos, e incluso evolucionar. El sistema de la serie principal se mantendrá intacto, con un **combate por turnos** en el que podremos elegir entre usar un movimiento, consumir un objeto, o cambiar de Pokémon. En los gimnasios habrá varias novedades, como el público en las gradas (inspirado en el anime), las animaciones para las entradas en escena de los entrenadores, y

VOLVEMOS A KANTO



Es como si el tiempo no hubiera pasado... No solo las ciudades seguirán en el mismo sitio, sino que dentro de las mismas, los gimnasios, tiendas y centros Pokémon seguirán ubicados en el mismo sitio desde el año 1996.

Volveremos donde todo empezó, donde hace más de veinte años vivimos la magia de recibir a nuestro primer Pokémon, y donde nos convertimos por primera vez en los nuevos campeones de Kanto: La región de la primera generación y el hogar de los 151 Pokémon originales. Aquí empezó la gran saga de videojuegos y aquí empezaba también el anime. Desde Pueblo Paleta hasta la Meseta Añil, cada detalle del mapa de Pokémon Amarillo ha sido cuidado con suma delicadeza. Tanto, que incluso cada zona de hierba alta seguirá en el mismo sitio, pero esta vez con mucho más lujo de detalles... La calidad visual del mapeado será increíble, y navegar por las distintas rutas y ciudades de la región va a ser un espectáculo de luces y animaciones, todo dentro de un muy colorido entorno 3D. Por primera vez veremos a los Pokémon salvajes deambular en libertad por el mapa, y sin importar si vamos o no por la hierba alta. Además no permanecerán estáticos, como sucede en Pokémon GO, sino que estarán en constante movimiento con unas fantásticas animaciones propias de cada especie. La sensación de estar rodeados de Pokémon será algo nuevo y asombroso, así que dará igual si ya conoces la historia o si será tu primera vez en la saga... muy pronto viviremos la aventura original como nunca. ¡Kanto parecerá de verdad!



Esta vez podremos decidir si acudir al encuentro con un Pokémon salvaje o esquivarlo y seguir adelante.







Los combates Pokémon se mantendrán intactos para seguir siendo la maravilla estratégica que han sido siempre. Y esta vez, además, nos ofrecerán un gran espectáculo a base de magias increíbles y animaciones dignas de las pelis.

la más importante: los requisitos de entrada. En cada uno se nos hará una petición como, por ejemplo, que le mostremos un Pokémon de cierta naturaleza (agua, fuego, eléctrico, planta, etc.). ¡Qué exquisitos!

El poder de todos

Esto es lo que promete brindarnos este nuevo spin-off: reunir a los entrenadores de todos los estilos y rincones del mundo en una nueva mecánica de juego más fluida y accesible. Tanto los más expertos maestros Pokémon, como los **millones de nuevos fans que llegan desde Pokémon GO**, podremos disfrutar juntos de esta nueva entrega donde, al igual que en la nueva peli que se acaba de anunciar, la colaboración será uno de los grandes alicientes. Tanto será así que, por primera vez, **podremos jugar dos en la misma consola con solo prestarle un Joy-Con a nuestro amigo**. Un sistema cooperativo que hará más fácil las capturas, y que multiplicará la diversión al poder compartirla. Además, podremos disputar combates e intercambiar Pokémon, tanto online como mediante conexión local. Y aún habrá más formas de seguir completando la Pokédex... ¿Os imagináis un padre saliendo a la calle para poder capturar un Pokémon y regalárselo a su hijo para su partida en Nintendo Switch? ¡Pues se darán muchas cosas así! Un increíble mundo de posibilidades se nos abrirá gracias a la conexión entre Pokémon GO y Pokémon: Let's Go, Pikachu! y Let's Go, Eevee! Estamos deseando verlo en funcionamiento.

EMPIEZA YA TU PARTIDA

Tanto si no tienes partida aún en Pokémon GO, como si eres ya todo un maestro de las incursiones... ¡No esperes hasta Noviembre y hazte ya con los 151 originales de Kanto! Todos los que capturemos ahora podrán ser transferidos luego a la partida de Nintendo Switch mediante el GO Park. Será una especie de reserva natural en la que podremos interactuar con ellos e intentar capturarlos como a cualquier Pokémon salvaje. Un sueño hecho realidad para los entrenadores de toda la vida, además de una manera genial de que los jugadores de Pokémon GO se inicien en las apasionantes mecánicas de la serie principal. Atrápalos a todos, tanto por el extenso mapa de Kanto como en las calles reales, y serás el primero de tus amigos en completar la Pokédex original. ¡Hazte con todos!



Atrapar Pokémon en la vida real para pasarlos luego a nuestra partida será por fin posible. Todo gracias a la conexión de Pokémon: Let's Go, Pikachu! y Let's Go, Eevee! con Pokémon GO. ¡Empieza a capturar desde ya!

HAZTE CON TU EDICIÓN

Fiel al estilo de la serie, el juego saldrá a la venta en dos versiones distintas cada una con una serie de Pokémon exclusivos. ¡Ponte de acuerdo con tus amigos para no comprar el mismo!



¡POKÉMON INICIAL EXCLUSIVO!
Por primera vez en la historia de Pokémon, la compra de una versión u otra afectará al Pokémon inicial que recibamos al principio de la aventura. ¡Esto sí que es para pensárselo bien!







POKÉ BALL PLUS
Se podrá comprar por separado y será la única forma de tener al Pokémon singular Mew. Un regalo extraordinario para una compra recomendada.

¡REGALOS POR RESERVAR EL JUEGO!
Las diferentes tiendas españolas ya están ofreciendo regalos por la reserva, como llaveros, chapas o grips para los sticks de los Joy-Con. ¿Comprarás solo el juego, o el pack con Poké Ball Plus? Sea cual sea tu opción... ¡No esperes más, que los regalos son para los más rápidos!







¡Todos contra todos!

Segunda parte

Ya falta un mes menos para la llegada de este juegazo. Seguimos repasando las claves, y os traemos 17 nuevas fichas de personajes.

Julio ha sido un mes muy especial para Super Smash Bros. Ultimate, ya que se ha mostrado al público en la Gamepolis de Málaga. Los expertos españoles de ediciones anteriores han podido testar de primera mano las mejoras, y además competir en un primer torneo. Junto a ellos hemos comprobado algo evidente: que **las bases de la saga están intactas**. Si sabías jugar a Super Smash Bros. for Wii U o 3DS sabrás jugar al nuevo. A partir de ahí, todo, absolutamente todo, son mejoras.

En cuanto a movimientos, **las novedades van muy enfocadas al ataque**, de forma que los combates van a ser aún más brutales. De entre los objetos, el que más estragos causará será la falsa Smash Ball, que ya hemos comprobado cómo hace perder partidas. Además, los nuevos personajes se integran a la perfección, y en nuestras primeras pruebas con Ridley o Inkling Chica hemos disfrutado de luchadores muy nuevos y particulares... pero que se sienten como si llevasen en el juego desde la edición de Nintendo 64.

Vamos a tener tantos personajes, con tantas opciones estratégicas y movimientos, que **apunta a disputarle a Splatoon 2 el trono de gran eSport exclusivo de Switch**. Pero, ¿y si va a ser tu primer Super Smash Bros.? Parte de la magia de esta saga es que, con saber lo básico, cualquiera puede empezar a divertirse en sus combates. De hecho, el stick derecho es un atajo para hacer los movimientos especiales, que además se pueden cargar. Además, hay tantos personajes, que siempre encontraremos a nuestro favorito.



ELIGE TU CONTROL



Todas las opciones van a estar disponibles, incluido un control simplificado con un solo Joy-Con. Pero lo que ha abierto la sonrisa de todos los fans es la opción de poder usar (una vez más) el mando de GameCube. Cualquiera funcionará a través del adaptador a USB, pero se pondrán nuevos a la venta.

¡MENUDA FIESTA!



¡Todo el mundo está aquí! Si no contamos a los tres luchadores eco (por su similitud jugable con otros) tenemos confirmados nada menos que 65 personajes, o sea, 65 estilos de lucha diferentes. Va a ser imposible que seamos expertos con todos, pero sí que lo normal es tener varios luchadores en nuestro "top" para alternar según convenga.

NUEVOS ESCENARIOS: TORRE DE LA MESETA

Muchas novedades han acontecido en el universo Nintendo desde el último Super Smash Bros., y estos cambios suelen reflejarse en el gran encuentro que es esta saga. Lo más evidente son los escenarios basados en los últimos éxitos, y Breath of the Wild (que acaba de entrar hasta en Mario Kart 8 Deluxe) no podía quedarse fuera. La Torre de la meseta es una de nuestras primeras paradas en la más reciente aventura de Link. En Super Smash Bros. Ultimate tendrá la particularidad de que, cuando la parte superior reciba suficiente daño, ¡se derrumbará! Pasado un tiempo se regenerará gracias a la magia de la piedra Sheikah. Todo con una banda sonora de lujo.



Es la saga en la que más personajes de Nintendo se cruzan, por encima de Mario Kart, Mario Party o cualquier deportivo, incluyendo los Mario & Sonic en los JJOO que solía desarrollar Sega en cada cita.



El anciano observará los combates desde el fondo. ¡El siempre tan misterioso! El escenario será calcado al original de Zelda: Breath of the Wild.



Al romperse la parte superior tendremos más libertad para combatir en el aire. Pero ojo, que ya no tendremos contra qué chocar si nos lanzan.

¡MÁS PERSONAJES AÚN!

El elenco se ampliará más aún con los ayudantes. Esta vez tendremos más de 50 diferentes, entre ellos, algunos tan carismáticos como Bomberman, que dejará sus bombas por el escenario, preparadas para hacer estragos con su explosión en forma de cruz. Pero también los objetos van a crecer mucho, incluidos, por supuesto, los Pokémon. No faltarán Solgaleo y Lunala, entre muchos otros. Y si hablamos de objetos en general... ¡la cosa parece no tener fin! Una de las novedades más llamativas será el anillo estelar, que lanzará muy lejos al que acabe tocándolo.



¡Lucha con todos!



Curiosidades

La idea original, confeccionada por el propio Saturo Iwata y Masahiro Sakurai, se iba llamar «Dragon King: El Juego de Lucha». En este prototipo se estableció en novedoso sistema de juego, posteriormente se añadió el concepto "figuras de Nintendo".

Antes de que acabe el año llegarán a Switch con los geniales Let's Go, Pikachu! y Let's Go, Eevee!, y en 2019 tendremos un nuevo RPG... ¡pero además volverán a Smash Bros. con más luchadores que nunca!

#08 PIKACHU

El simpático y escurridizo Pikachu volverá a usar sus múltiples habilidades eléctricas en combate. Sus famosos truenos le servirán para atacar, tanto a corta, como a media distancia, y tendrá un buen impulso en el aire para enviar que le saquen del escenario con facilidad. En su Smash final será una bola eléctrica.



¡Dará calambre! Su energía será la clave de sus estrategias, pero también usará la cola.

¡Es una chica! Ahora sabemos que esta popular versiones un Pikachu femenino.

#12 JIGGLYPUFF



Su capacidad aérea le hará muy difícil de lanzar fuera del escenario. Habrá que subir mucho su porcentaje.

Tras una apariencia inofensiva se esconde un luchador muy peligroso. Entrenar con él merecerá la pena.

Se trata del otro Pokémon que lleva con nosotros desde el principio, y que formará parte del pack inicial del nuevo juego. Es un personaje capaz de saltar... ¡hasta 5 veces! Incluso se mueve más rápido en el aire que en el suelo. De todas sus acciones, su especial abajo será la más destructiva. ¡Mucho ojo!

#19 PICHU

17 años después... ¡Pichu estará de vuelta! Será muy rápido y muy eléctrico, con ataques de largo alcance que además harán mucho daño. ¡Pero ojo! A poco que carguemos los ataques, este simpático y perezoso Pokémon acabará lastimándose a sí mismo.



La electricidad será su arma, ¡y muy efectiva! Pero ojo, que también podrá dañarle.



Las animaciones dejarán ver a un Pokémon de lo más entrañable. Pero cuando se pone a pelear... ¡pelea!

#24 MEWTWO



¡Que no te pille! Las bolas de energía de Mewtwo serán fortísimas y llegarán muy lejos.

Su poder es impresionante. Uno de los Pokémon más temibles que existen.

Estamos ante el Pokémon más fuerte del juego, así como uno de los más duros de la plantilla. Tras Melee faltó en Brawl, y volvió como un DLC muy especial a Wii U y 3DS: regalo por comprar (y registrar online) ambas ediciones. Fuerte, rápido, con magias, cargas, teletransporte, buen salto... y un Smash final brutal.



ENTRENADOR POKÉMON

¡Vuelve el entrador Pokémon! Bueno, entrenador... ¡y entrenadora! Esta vez cambiar de Pokémon será elección nuestra al 100%, ya que no nos penalizarán por no hacerlo. Estar alternando volverá locos a los rivales.

#33 SQUIRTLE

Vuelve a la lucha cargado de nuevos e impresionantes movimientos de agua. Podrá desplazarse a toda velocidad resbalando por el suelo, y además será realmente rápido golpeando. Como guinda, podrá lanzar grandes chorros de agua. ¡Y solo es uno de los tres entrenados!


La pistola de agua será un gran ataque que soltará por la boca. ¡Llegará al fondo del escenario!

#34 IVYSAUR

No será tan rápido como Squirtle, pero sí más fuerte y, de cerca, podrá golpear muchas veces consecutivas gracias a sus vegetales tentáculos. Será muy similar al visto en Brawl, pero con más poder y alcance. Está claro que el Entrenador Pokémon estará muy reforzado.


La entrenadora Pokémon hará su debut en esta entrega. Tendrá el mismo equipo que su compañero.

#35 CHARIZARD

Único del trío que se mantuvo para las ediciones anteriores, en las que pudimos seleccionarlo como a cualquier otro personaje. Por supuesto, el fuego será su elemento, volará, golpeará fuerte, tendrá enormes ataques de impulso... ¡una pasada! Algo lento, eso sí, pero variado y letal.


Sus embestidas podrán lanzar a cualquiera bien lejos.

#42 LUCARIO

Será un luchador muy bueno en el cuerpo a cuerpo, aunque nunca ha sido demasiado rápido. Sus golpes provocarán mucho daño a los rivales, pero se tomará su tiempo en prepararlos. Para atacar a distancia, tendrá una bola de energía con carga, que podrá soltar en el momento deseado... aunque solo si mantiene la posición. En el aire, tendrá un doble salto decente, y se apoyará en un impulso impresionante para huir.


Las patadas serán poderosas, aunque lentas.

Su energía le permitirá atacar desde la distancia.

#50 GRENINJA


Con ese shuriken podrá causar un gran daño. Sobre todo, si lo carga al máximo.


¡Todo un ninja! Su forma de combatir estará muy inspirada en la de los guerreros japoneses.

Bombas de humo, shurikens... como su nombre indica, será el Pokémon ninja. Incluso sin teletransportarse será capaz de ir de un lado a otro de la pantalla en un pestañeo. Además, es un Pokémon de agua, y la usa constantemente en combate, tanto para atacar como para impulsarse y poder salvarse. Concentrándose, será capaz de crear un súper-shuriken de agua que lanzar desde muy lejos. Será un ataque de carga.

Puro aroma retro

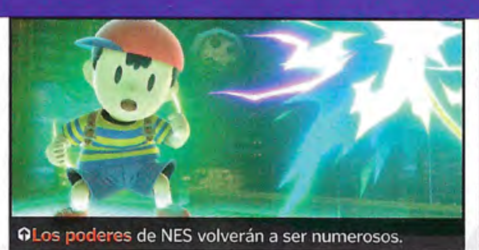


La serie Mother (en Japón) tuvo tres partes: en NES, SNES y GBA. Fueron producidas por Miyamoto e Iwata... ¡Y no llegaron a Europa!



#10 NESS

Este colegial, no tan popular aquí como en Japón, formará parte de los luchadores iniciales, y ojo, que será de los más complejos. Sus habilidades serán muy variadas (fuego, electricidad... bate de béisbol) y ahora, en su enorme Smash final, invocará a Paula y Pool.



Los poderes de NES volverán a ser numerosos.



Jeff será un ayudante con el que hará travesuras.

#37 LUCAS



Es algo tímido, pero con una gran fuerza interior.

La serpiente será su arma preferida, pero no la única.

Tras su protagonismo en Mother 3 (que no llegó ni a EEUU), se unió al plantel de Brawl y, como DLC de pago, a los de Wii U y 3DS. Se diferencia de Ness en los golpes normales, pero se parece en los especiales, incluido el Smash final, donde invocará a Kumatora y Boney.

Luchando con amor

Una serie muy especial, ya que es la única que comparte creadores con Smash Bros.: HAL Laboratory y el propio Sakurai.



#06 KIRBY

Aunque sea un personaje muy ligero, Kirby siempre ha tenido buenas armas para llegarnos al corazón: un puño ultrarrápido, su espada, puede mantenerse en el aire y, sobre todo...¡puede copiar a otros luchadores! En este juego estrenará la transformación en piedra.



Podrá copiar una habilidad de cada personaje.



Es todo un espadachín como demuestra en su saga.

#27 META KNIGHT



Su vuelo será de los más efectivos y largos del juego.

Su espada golpeará decenas de veces en un instante.

Lanzar fuera a Meta Knight, sin que sobrepase el 100%, será casi imposible: vuela con hasta cinco saltos, y además tiene un gran ataque de impulso. Aunque ojo, que tras efectuarlo no podrá ya saltar. No es rápido moviéndose, pero si golpeando con su espada.



#39 REY DEDEDE

El sonriente autoproclamado rey de Dream Land... ¡será una bestia con su martillo! Estamos ante un personaje lento, pero de esos que, si te alcanzan, te destrozan. Y además... ¡también puede absorber y volar como Kirby! No copiará los poderes, pero sí que podrá "escupirlos" fuera a los rivales. Su nuevo Smash final nos llevará a una jaula de lucha.


Volará y, además, podrá caer con todo su peso.


Su martillo será una de las armas más potentes.

Desde el espacio METROID

La cruzada interplanetaria de Samus trae un nuevo y peligroso alienígena a la contienda. ¡La que se va a liar!

Curiosidades
Masahiro Sakurai ha dirigido todas las entregas sin excepción. Ese cargo lo ha llevado desde HAL Laboratory (donde conoció a Iwata) y desde su propia empresa, Sora Ltd., ya que dejó HAL en 2005. Es, además, columnista de la prestigiosa revista Famitsu.



#04 SAMUS

No podían faltar las dos versiones de nuestra cazarrecompensas favorita. Con el "power suit" estará cargada de las habilidades propias de sus juegos: morfosfera, misiles, y un cañón que, en esta edición, podrá cargarse en el aire. Será de las mejores.


Este disparo mantendrá aún más a raya a los rivales.


Mother Brain volverá, con su rayo, como ayudante.

#29 SAMUS ZERO



Sin el traje, Samus será aún más rápida, y cambiará el armamento pesado por pistola y látigo. Las botas especiales la harán hábil en el aire, y con un gran golpe bajo. En su nuevo Smash Final, invocará a su nave, se pondrá su traje y, desde lo alto lanzará poderosos rayos a los rivales. Una secuencia espectacular y efectiva a partes iguales.


Veloz, destructiva, y con fuertes impulsos.


En el aire se defenderá más que bien.

#65 RIDLEY

El monstruoso archienemigo de Samus ha sembrado el pánico desde el primer tráiler. Su larga cola puede hacer un daño devastador, sus afiladas garras destruirán con velocidad a los oponentes, y sus puntiagudas alas serán un arma temible. El Smash final de Ridley será definitivo: un rayo de plasma que destruirá la nave en la que huíamos.


El ataque especial con la cola será una brutalidad.


Podrá volar... ¡y además embestir desde el aire!



Ármate de cartón... ¡por tierra, mar y aire!

La familia Nintendo Labo crecerá con un nuevo kit de Toy-Con que promete ofrecer tanta originalidad como el Variado, y tanto componente de videojuego como el Robot.



Una caja, tres vehículos

Coche

Qué mejor forma de empezar a recorrer este nuevo mundo que sobre nuestro flamante 4x4. El Toy-Con estará formado por el volante más una serie de controles especiales. Para empezar, tendrá una cuerda que nos permitirá hacer el caballito, pero también palancas para talar árboles y manejar unos brazos mecánicos... o dar marcha atrás.



Un enorme mundo se abrirá ante nosotros, y lo surcaremos por carretera, nubes y fondos marinos.


Los extras y la personalización formarán una parte fundamental del videojuego. Luego tendremos el taller.

Avión

¡A volar se ha dicho! Sacaremos la llave de un vehículo, la pondremos aquí y... ¡nos saldrán alas a los lados! El control cambiará muchísimo, y lo controlaremos como debe ser, con un auténtico joystick de simulador de vuelo. Además de controlar la dirección, este Toy-Con tendrá un botón de disparo, que seguro dará mucho juego en diferentes momentos.


Los minijuegos se integrarán perfectamente dentro del recorrido en forma de pruebas y obstáculos.



Solo con alas podremos llegar a determinados lugares, así que iremos cambiando según convenga.

El Toy-Con avión será muy manejable, y su diseño está muy conseguido. Si tenemos un segundo par de Joy-Con, además podremos usarlo junto al coche para disparar con un cañón especial.

Submarino

El tercer vehículo será el que nos permitirá sumergirnos en las aguas. Por supuesto, el juego habrá escondido ahí mil y una sorpresas, pero lo más llamativo será el control: tendremos que ir colocando las hélices girando cada una con cada mano. ¡Como en los de verdad! Seguro que le cogemos el truco rápido. Luego tendremos el botón central, con el que lanzaremos cosas como el gancho.




El fondo del mar estará plagado de tesoros, y encontrarlos no será nada fácil... ¡aunque sí divertido!



El aspecto gráfico estará más cuidado que en los Toy-Con anteriores, ya que será más videojuego.

¡Pisa a fondo!

En combinación con los tres Toy-Con podremos usar este acelerador con forma de pedal. En muchos momentos será crucial usarlo para poder alcanzar los objetivos en el mapa, y ya hemos podido ver al submarino liberando un tesoro, o al coche compitiendo en carreras a toda velocidad.

El Joy-Con izquierdo será el encargado, gracias al sensor de movimientos, de hacer que funcione el pedal.



Recorrer este mundo será más fácil si pisamos a fondo, ¡pero no nos vayamos a perder los detalles!

Haz tu reserva



El 14 de septiembre será la fecha en la que llegará a las tiendas este nuevo set tan especial. Ya puede reservarse en varias tiendas, y su precio será de 69,99 euros. Vendrá con un total de 25 planchas de cartón para montar los tres vehículos y el pedal, más otra extra para la personalización. Además de, claro, la tarjeta con el juego. ¡Ya mismo nos llega!

La llave maestra

Una vez más, el Joy-Con derecho será la clave de todo gracias a su versátil cámara. Pero esta vez tendrá un soporte especial para que, a modo de llave, encaje fácil y perfectamente en todos los vehículos. La cámara siempre quedará mirando al interior del Toy-Con para hacer su "magia", y vendrán dos en cada kit, por el nuevo cooperativo.



Al poner el Joy-Con en el vehículo, este aparecerá en pantalla. ¡Se transformará al instante!



¡MULTIJUGADOR!

Uno de los accesorios extra será un cañón para el coche. Con él equipado, un segundo jugador (con otro Joy-Con derecho) podrá disparar por nosotros.



Montarlos será tan genial como en los kits anteriores. Los videotutoriales nos guiarán paso a paso, y luego nos ofrecerán descubrir cómo funciona todo.

Crea y comparte, ¡que hay premio!

Eurocopa de cartones

Hasta el 7 de septiembre estará abierto el plazo para participar en el Nintendo Labo Creators Contest Europa. Los semifinalistas ganarán un kit de vehículos, los finalistas se llevarán además un set de Joy-Con, y los ganadores (junto a la copa) ganarán la Switch de Labo. ¡Apuntaos en Nintendo.es! Estas son las tres categorías:





Creaciones



Personalización



Infantil





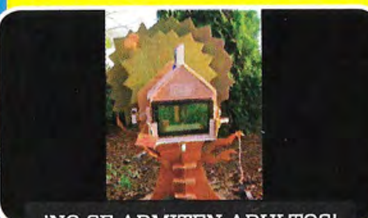
Made in USA

El primer Creators Contest acaba de terminar en Estados Unidos, donde los resultados han sido más que llamativos. Allí se dieron estas tres categorías, y os traemos los resultados en fotos para que os inspiren en vuestras creaciones. Les felicitamos por tanta creatividad... y os retamos. ¿Preparados para superarlos?

Mejor decoración



THE LEGEND OF MUSIC



¡NO SE ADMITEN ADULTOS!



JURASSIC PARC

Mejor modificación, usando Taller Toy-Con



RELOJ ANALÓGICO CON ALARMA



LABO FIX-IT



¡LA CRIATURA HABLA! ¡OYE A LA CRIATURA!

Mejor invención, usando Taller Toy-Con



HORA DEL LABO-TÉ

ACORDEÓN ACARTONADO DE ENERGÍA SOLAR



¡NO ROMPAS LA LÍNEA!



WarioWare Gold

El gordinflón más famoso vuelve, más divertido que nunca

NINTENDO 3DS





Género **Fiesta**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-2**
Precio **39,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **1,2 GB**



Argumento
El codicioso Wario se ha quedado sin blanca, por lo que decide celebrar el mayor torneo de juegos de la historia para enriquecerse. ¡Pues vamos a tener que apuntarnos!

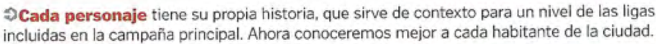
El regreso de Wario no ha podido suceder en mejor momento. Con esta nueva entrega, el ambicioso personaje consigue que nos olvidemos del calor que hace en la calle, gracias a una gran cantidad y variedad de microjuegos y modos hilarantes y divertidos para nuestra 3DS. ¡Que comience la gran fiesta!

¡Sí! ¡Soy yo, Wario!

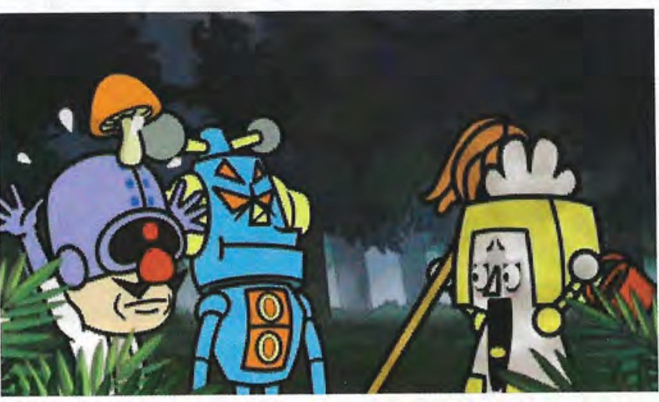
Quince años después, la saga WarioWare es capaz de ofrecer la misma diversión y el punto de locura que tanto la caracteriza, y ahora, por primera vez, en consola portátil. En esta ocasión, Wario nos propone **participar en un torneo de juegos** que ha preparado, y con el que pretende hacerse rico. Siendo fiel a sus principios, la entrada no es gratis, ¡faltaría más! Jugar nos cuesta diez mil monedas... y él no ha organizado prácticamente nada. Sólo se enriquece, en plan YouTuber, retransmitiendo todo por internet. Los habitantes de Ciudad Diamante son quienes proponen los **más de 300 microjuegos** que llegamos a disfrutar a lo largo de la partida. De esta manera, descubrimos todos los juegos, tanto clásicos como nuevos, que se han reunido para la ocasión. Para dosificar esta gran colección, las pruebas están distribuidas en **varias ligas, cada una de ellas compuesta por cinco niveles** llenos, a su vez, de más de una decena de pruebas que apenas duran unos segundos. En la primera liga, el sistema se basa en los botones, es decir, en la cruceta y el botón A, aunque también es posible utilizar el stick. En la segunda tenemos que hacer uso del giroscopio de la consola, teniendo cuidado de no pasarnos más de la cuenta con el giro. Por último está la tercera liga, la táctil, en la que, claro está, tenemos que servirnos del lápiz para salir airosos. En cuanto a los niveles, todas las ligas siguen el mismo esquema: el primero lo protagoniza Wario, mientras que los cuatro restantes ➲







Cada personaje tiene su propia historia, que sirve de contexto para un nivel de las ligas incluidas en la campaña principal. Ahora conoceremos mejor a cada habitante de la ciudad.



El humor hilarante está presente en todo el juego, aunque todavía más en las historias, gracias al doblaje en castellano con el que cuentan por primera vez en la saga.

están organizados por algunos de los personajes más populares de Ciudad Diamante, cada uno con su propia historia. Al superar estas tres ligas se desbloquean otras tres, más difíciles, en las que se mezclan los diferentes sistemas de juego y se añade el uso del micrófono. Lo único que las diferencia entre sí es la temática: deportes, vida cotidiana, fantasía y... ¡Nintendo! Es una locura detrás de otra, que pone siempre a prueba nuestros reflejos y la habilidad que tenemos con la consola. **Entre juego y juego casi no hay tiempo para pensar**, por lo que el frenetismo es una constante.... en las apenas dos horas que dura. Pero no os preocupéis, como es habitual, el modo historia no es más que el principio. A partir de ahí, nos espera una cantidad impresionante de contenido extra que se ha ido desbloqueando en la partida.

Las pruebas más locas

La colección de microjuegos es la más completa de la saga. Regresan muchos conocidos, aunque también se han incluido bastantes nuevos. Todos ellos tienen su propia jugabilidad... ¡Menuda locura de experiencia!



LA ABSURDEZ caracteriza a los microjuegos de la saga Wario. No hay dos parecidos y nos proponen desternillantes situaciones, ¡cada una más loca y original que la anterior!

LOS CONTROLES cambian según la prueba. Jugamos con botones, girando la consola, tocando la pantalla... o hasta soplando al micrófono.

Un verdadero reto

El último modo en abrirse es el más interesante, hablamos de los desafíos, donde se complican todavía más las cosas. Por ejemplo, nos hacen superar los conjuntos de microjuegos con una sola vida, o se nos reduce (¡aún más!) el tiempo para poder completar cada uno de ellos. Otros desafíos nos retan a jugar la mayor cantidad de microjuegos posible para que el tiempo no se agote, evitar que Wario nos incordie con ayuda de algún personaje, o superar juegos... mientras se van alternando entre las dos pantallas de la consola. ¡Un caos absoluto! En total hay nueve desafíos, y entre ellos destaca claramente el combate, que es **donde compartimos la diversión con un segundo jugador**. Tenemos que





Maneras de jugar

Hay que utilizar diferentes sistemas para superar los más de 300 microjuegos que incluye esta entrega. Estos, divididos por categorías, sacan el mayor partido a las bondades de 3DS. No es que sean difíciles en sí... pero no resulta sencillo ganar cuando todos se dan a la vez, y no hay casi tiempo para saber qué sistema toca usar. Tomad nota, ¡que seguro os viene bien!



Los botones, en concreto la cruceta y el botón A, son bastante precisos.



La pantalla táctil se utiliza también. Tan solo hay que deslizar el lápiz para jugar.



El giroscopio es una auténtica locura. ¡Hay que medir bien el giro para no pasarse!



El micrófono requiere que estemos muy atentos a la pantalla y afinemos los reflejos.



El sinsentido de algunos microjuegos es de lo más absurdo e hilarante (pero divertido) que nos podemos encontrar.

enfrentarnos a un amigo en diferentes juegos, de forma que perderá el primero que se quede sin vidas. Si esto sucede a la vez... ¡tocará decidir al ganador en una muerte súbita! Lo malo es que cada uno tiene que tener su propia copia del juego para jugar, así que ni rastro del modo descarga. Aun así, un WarioWare sin multijugador no habría sido lo mismo, ya que la aventura tiene su aquel, pero lo divertido de sus microjuegos es reírse junto a más gente. ¡Ya podéis convencer a todos los amigos para que se lo compren!



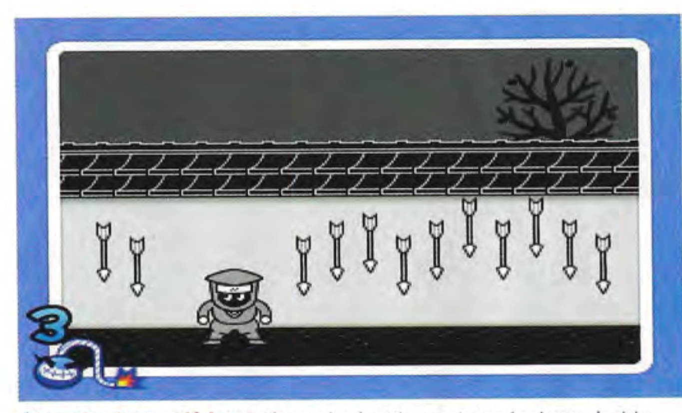
DRIBBLE

El divertido bulldog nos propone una historia llena de microjuegos de fantasía para jugar con los botones.

¡Esas monedas!

Superando juegos en los modos anteriores es posible conseguir monedas con las que comprar bolas en **la nueva máquina dispensabolas**. Hablamos de juguetes de todo tipo. Sin ir más lejos, encontramos un estudio de grabación para que doble-

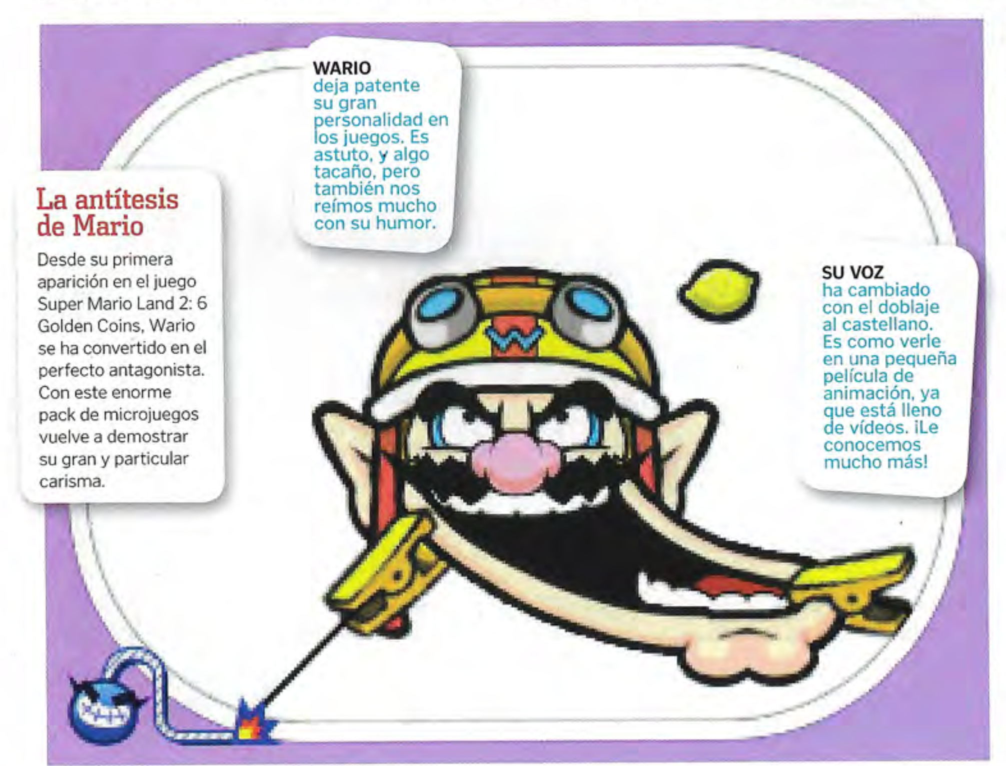




Los microjuegos clásicos están sacados de antiguas entregas. Los juegos de ninjas son algunos de los más famosos y destacados, incluidos desde el primer título de la saga.



Hay un índice que nos permite volver a jugar cualquier microjuego que hayamos visto durante la partida. Superando récords podremos ganar monedas, ¡así que a por ello!



WARIO deja patente su gran personalidad en los juegos. Es astuto, y algo tacaño, pero también nos reímos mucho con su humor.

La antítesis de Mario

Desde su primera aparición en el juego Super Mario Land 2: 6 Golden Coins, Wario se ha convertido en el perfecto antagonista. Con este enorme pack de microjuegos vuelve a demostrar su gran y particular carisma.

SU VOZ ha cambiado con el doblaje al castellano. Es como verle en una pequeña película de animación, ya que está lleno de vídeos. ¡Le conocemos mucho más!

Homenaje al pasado

9-Volt es un joven estudiante al que le encantan las consolas y los juegos de Nintendo. Por ello, al igual que su madre, 5-Volt, y su amigo, 18-Volt, propone microjuegos inspirados en juegos de la compañía. Cazar un pato, golpear esferas de cristal rojo, o rescatar a Bebé Mario, son algunos de ellos.





La carrera no tiene tres vueltas, pero podemos conducir unos segundos.

LA GRAN CANTIDAD DE MICROJUEGOS, Y LAS NOVEDADES, CONVIERTEN A ESTE TÍTULO EN UN IMPRESCINDIBLE DE 3DS.

mos las escenas nosotros mismos, o una colección con información sobre diferentes juegos y consolas de la historia de Nintendo. De esta manera, y añadiendo el apartado de misiones, se introduce un sistema de logros que resulta muy acertado para disfrutar más, y de diferentes maneras, de la colección de microjuegos. Si necesitamos más "plata", podemos sacar el lado artístico de Wario, que se pone a pintar (a su manera) a tus amiibo a cambio de un jugoso precio. Lo curiosos es que... ¡siempre encuentra comprador! Otro extra más, marca de la casa, que enriquece las opciones y la diversión. Pero lo que hace destacar de verdad esta entrega es ser **la primera en tener doblaje en español**. De inicio, es extraño escuchar a Wario con una vez diferente, aunque al poco nos hacemos a ella y a la del resto de habitantes de Ciudad Diamante. Se ha cuidado muchísimo, tanto la elección de las voces, como la traducción a nuestro idioma, sin dejar de lado una banda sonora de lo más pegadiza. Visualmente se echa de menos el efecto 3D, pero todo casa con ese humor absurdo que nos sigue atrapando.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Sencillos y prácticos, pero la mar de coloridos y simpáticos.

Diversión ★★★★
Los personajes y sus historias son una delicia, ¡igual que los juegos!

Sonido ★★★☆
El doblaje en castellano sorprende, y está muy bien cuidado.

Duración ★★☆☆
Dos horas que se pueden alargar. Hacerlo puede hacerse repetitivo.

(+) El carisma de Wario y el resto de personajes. La selección de microjuegos.

(−) El modo historia se queda corto y repetir los mismos juegos puede terminar cansando.

Nuestra opinión

La fórmula WarioWare sigue a la altura

La premisa es simplísima: saltar de un microjuego absurdo a otro, con formas de resolverlos muy rápidas y particulares. Una fórmula que no se agota, y que esta vez suma 300 locuras.

Te gustará...

Más que...



Mario Party: The Top 100

Menos que...

Rhythm Paradise Megamix

Total

84

EL DATO
Kawawii, la isla donde se disputan las pruebas, debe su nombre a Wii, la consola donde se estrenó el juego.

Go Vacation

Turismo de aventura en Switch





Género	**Deportivo**
Comp.	**Bandai Namco**
Jugadores	**1-4**
Precio	**49,99 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**9,26 GB**



Refrescante

La propuesta de Go Vacation no podía llegar en mejor momento. Si os vais de vacaciones con amigos, es un título que puede daros mucho juego.

Hace casi 7 años, Bandai Namco lanzó Go Vacation en Wii. La idea de la compañía nipona con este juego fue la de aprovechar el tirón del enorme éxito de Wii Sports, el revolucionario título que nos puso a todos a agitar los mandos como locos. Lo que tenemos ahora es una adaptación a Switch de aquel juego, por lo que, si lo jugasteis en su día, ya sabéis lo que os vais a encontrar. Si se os escapó, no os preocupéis, porque nosotros os lo contamos todo, incluidas las novedades exclusivas de esta versión.

Esta playa me suena

La propuesta de Go Vacation es tan sencilla como directa: pone a nuestra disposición **50 minijuegos, de menos de 5 minutos de duración**, que están especialmente pensados para disfrutar en compañía, ya sea en la misma consola o en multijugador local, conectando dos Switch. Lo curioso es que, al principio, solo unas pocas pruebas son accesibles desde el menú principal, por lo que toca desbloquearlas. ¿Y cómo lo hacemos? Pues explorando la paradisíaca isla Kawawii (no renombrada a "Kawaswitch" para la ocasión). Lo primero es elegir a nuestro personaje, que puede ser un Mii o un avatar personalizado. La isla está dividida en 4 complejos diferentes: **nevado, montaña, urbano y marino**, que es el primero que visitamos. ¡Y podemos recorrerlo libremente! Lo hacemos a pie, en quad o en moto de agua, pero siempre con un objetivo: llegar al punto del mapa que nos indican, donde nos espera una nueva actividad. Si la superamos, desbloqueamos el minijuego, que pasa a estar disponible en el menú principal. Fácil, ¿verdad? El sistema es el



Descubre Kawawii

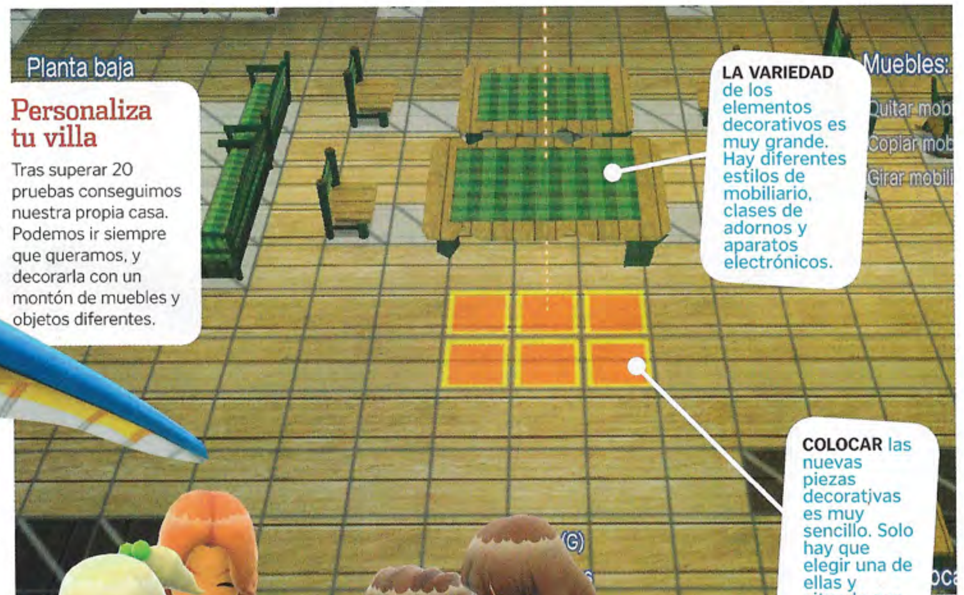
La isla en la que se ambienta el juego ofrece una libertad total de exploración. Podemos recorrerla a pie, a nado, o a bordo de distintos vehículos. También podemos teletransportarnos entre diferentes puntos para ahorrar tiempo.



En el centro marino nos desplazamos con motos de agua y quads. Entre sus actividades destacan el surf, el voley playa, o el siempre intenso paracaidismo.



El centro de montaña es ideal para recorrerlo a lomos de un caballo o a bordo de un todoterreno. Entre sus pruebas encontramos tiro, tenis o descensos de rápidos.



Personaliza tu villa

Tras superar 20 pruebas conseguimos nuestra propia casa. Podemos ir siempre que queramos, y decorarla con un montón de muebles y objetos diferentes.



El centro nevado lo tiene todo para montar batallas de bolas de nieve o carreras de trineo. Lo recorremos esquiando y haciendo snowboard.



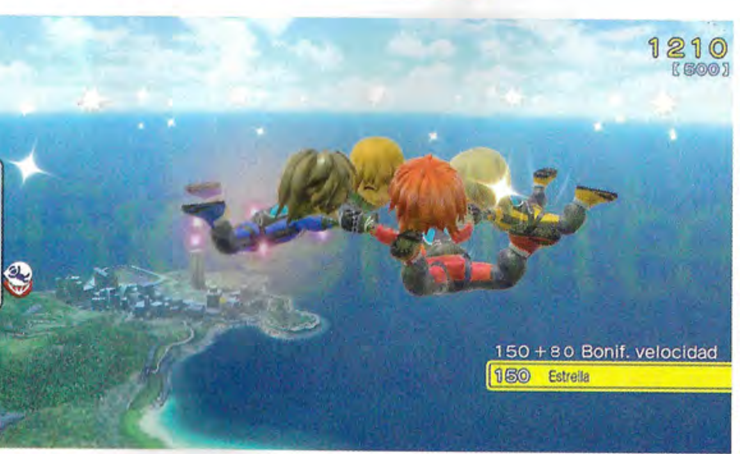
El centro urbano se deja descubrir patinando o haciendo skate. Ofrece actividades como minigolf, hockey de mesa o béisbol.

50 ACTIVIDADES, DE TODO TIPO DE DISCIPLINAS, NOS ESPERAN EN DISTINTOS RINCONES DE KAWAWII

mismo en los 4 complejos, entre los que podemos viajar a voluntad, con la diferencia de que cada uno tiene su propia ambientación, vehículos y estilos de pruebas. Además, todos incluyen actividades extra, como tesoros ocultos, lugares en los que podemos tomarnos fotos, tienda de ropa, e incluso una villa propia que podemos decorar. La verdad es que se agradece el esfuerzo de Bandai Namco a la hora de ofrecer este "mundo abierto" a los que quieran jugar en solitario, pero la sencillez de su propuesta no evita que el verdadero plato fuerte de Go Vacation esté en disfrutar de sus pruebas en compañía de amigos.

Minijuegos a gogó

Las actividades pueden ser de tipo competitivo o cooperativo, y son realmente variadas. Algunas, como las carreras de vehículos, son muy "tradicionales", pero otras sorprenden por su originalidad, como un alocado concurso de lanzar y esquivar... ¡tartazos! Esto también hace que la diversión que ofrecen sea algo irregular, ya que no todas tienen la misma "miga". Por ejemplo, los partidos de tenis (muy limitados) molan, pero seguro que no querréis echar más de una o dos partidas cada vez. Sin embargo, juegos como las batallas de bolas de nieve o



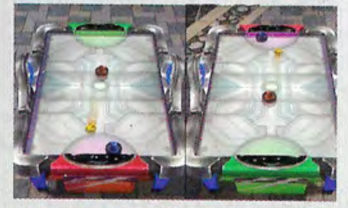


Compite y coopera

Todos los minijuegos se pueden jugar en solitario, pero como más se disfrutan es invitando a hasta 3 amigos para montar la fiesta. En algunas pruebas nos toca competir todos contra todos, como en las carreras de distintos vehículos, y en otras debemos formar equipos, como en los partidos de voley playa. Lo bueno es que cada actividad aprovecha de distintas maneras las posibilidades de Switch.



Lanzar bolas de nieve al resto de jugadores es una las pruebas más divertidas.



La pantalla se adapta a cada prueba, dividiéndose en varias partes si es necesario.



Fotografiar animales es una de las actividades extra que encontramos en Kawawii. También podemos comprar ropa para nuestro personaje, buscar tesoros escondidos, pescar o descubrir las profundidades marinas realizando submarinismo.



POR EL AIRE

En algunos minijuegos surcamos el cielo con avionetas y paracaídas. ¡Adrenalina pura!

de pistolas de agua son una verdadera fuente de risas cuando son cuatro los jugadores que se ponen a los mandos. Ah, y ya que hablamos de ellos, sabed que el juego nos **permite todo tipo de formas de control**: podemos jugar con controles clásicos (utilizando el mando Pro o los Joy-Con en posición horizontal) o con movimientos "a lo Wii". En todos los casos, el control responde muy bien a los sencillos comandos que nos exige cada prueba, si bien es cierto que como más se disfruta todo es sacando ambos Joy-Con de la consola y moviendo los brazos para imitar los movimientos. Hablamos de raquetas, manillares de motos de agua, bastones de esquí... Si elegís jugar de esta manera os sorprenderéis, una vez más, de lo bien que responden estos los pequeños mandos a



Muchas pruebas ofrecen varias alternativas. Por ejemplo, al superar las carreras de coches podremos participar en competiciones de velocidad a bordo de motocicletas.



Derribar bolos gigantes, lanzándonos en un flotador por una pendiente, es uno de los minijuegos que encontramos en el complejo nevado. ¡Imaginación no le falta a este juego!

Risas garantizadas

El tono de muchas pruebas es realmente gracioso. Por ejemplo, hay una en la que 4 jugadores compiten en una batalla campal en la que munición son deliciosas tartas.

LANZAR TARTAS con mala leche es el objetivo de 3 de los participantes en este minijuego. Pueden hacerlo en 3 direcciones diferentes.

ESQUIVAR los tartazos es la meta del cuarto jugador. Para ello debe arquear el cuerpo hacia los lados, a lo Neo en la peli Matrix.

PUENTING

Este deporte extremo ofrece una experiencia única. En este título podemos vivirla sin salir de casa.

LOS DISTINTOS TIPOS DE CONTROL HACEN QUE TODOS PUEDAN DISFRUTAR, AUNQUE NO SEAN UNOS "JUGONES" HABITUALES

nuestros movimientos. Mucho mejor incluso que los mandos de Wii.

Paisajes de otra época

El aspecto más flojo de Go Vacation es su apartado gráfico. Esta adaptación para Switch aumenta la resolución (hasta los 1080p) y añade algunos efectos, como un agua más creíble, pero, en general, muestra el mismo aspecto que la versión que llegó a Wii hace 7 años. Vale que para este tipo de juegos, pensados para partidas rápidas multijugador, no hacen falta grandes alardes, pero habríamos agradecido más mejoras en este aspecto. Lo mismo sucede con el sonido, que mantiene los pobres efectos y las sencillísimas voces (en castellano, eso sí) de la versión original. Aún así, y a pesar de estar lejos de ser maravilloso, Go Vacation se perfila como **un estupendo "party game"** en Switch. Si buscáis un título con el que echaros unas risas cuando vengan 3 amigos a casa, la isla de Kawawii no os va a defraudar. Eso sí, si estáis pensando en hacer una escapada en solitario para visitar sus aguas turquesa, os recomendamos que miréis antes otros destinos.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Coloridos y graciosos, pero con diseño demasiado simplón.

Diversión ★★★
Es para jugar en compañía. Si lo hacéis así, las risas son seguras.

Sonido ★★
Los efectos son muy básicos, al igual que las escuetas voces.

Duración ★★★
Sus 50 pruebas dan para montar muchas fiestas en casa.

(+) Su variedad de pruebas. Muchas opciones de control. Ideal para jugar con amigos.

(−) Hay actividades bastante flojas. Gráficos y sonido casi iguales a los de Wii.

Nuestra opinión

Unas vacaciones para disfrutar acompañados

Go Vacation es un título pensado para echar partidas rápidas con amigos. Y es así como ofrece su mejor cara. En cambio, a la hora de jugar solo, su sencillez hace que aburra en poco tiempo.

Te gustará...

Más que... 1-2 Switch

Menos que... Mario Kart 8 Deluxe

Total

75

EL DATO
Se ha convertido en el Sonic mejor valorado de los últimos 15 años... y eso que no es 100% de Sega.

Sonic Mania Plus

La edición que el erizo se merecía





Género **Plataformas**
Compañía **Sega**
Jugadores **1-4**
Precio **29,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **381 MB**



Argumento
El Doctor Robotnik (o Eggman, como prefiráis) está empeñado en robar las esmeraldas del caos para controlar el mundo. Por supuesto, solo Sonic y sus amigos pueden detenerle.

Hace un año, los amantes de las plataformas recibimos Sonic Mania con los brazos abiertos. Fue una carta de amor, creada por todo un fan, al erizo azul que tuvo una intensa rivalidad con Mario a mediados de los años 90. La apuesta de Sega fue a medias, pero el éxito supero todas las expectativas: Ahora, además de los contenidos extra, sale en tiendas... ¡y con una edición realmente increíble!

De fans... para fans

Si ya tenéis Sonic Mania, sabéis de sobra lo que vais a encontrar en Sonic Mania Plus. La jugabilidad es la de los juegos clásicos de los 90, pero la particularidad es que **mezcla elementos de los tres primeros Sonic y Sonic CD**. Es decir, el movimiento y animaciones de los personajes nos recuerda a Sonic 1, 2 y 3, con un desarrollo de niveles clásico, en los que debemos ir del punto A al punto B para, allí, enfrentarnos a un jefe. La mayoría de los 14 niveles de Sonic Mania cuentan con dos partes. La primera está fuertemente inspirada en el nivel homónimo clásico, pero en la segunda es donde cambia la cosa, y aquí es donde se nota la mano de Christian Whitehead, el diseñador del juego, ya que son fases nuevas que mantienen la estética original pero ofreciendo una jugabilidad más dinámica, agresiva y alocada. Encontramos **múltiples caminos que explorar y diferentes vías para llegar hasta el final**. Y explorar es importante, ya que hay una serie de anillos ocultos que nos dan acceso a fases de bonificación en tres dimensiones (inspiradas en las de Sonic CD) que permiten desbloquear a Super Sonic. También repiten el



¡A competir!

Al contar con cinco personajes, tenemos la posibilidad de competir a cuatro en pantalla partida. El objetivo es llegar al final del nivel en el menor tiempo posible y con la mayor cantidad de anillos. ¡En la pantalla de Switch es una locura!

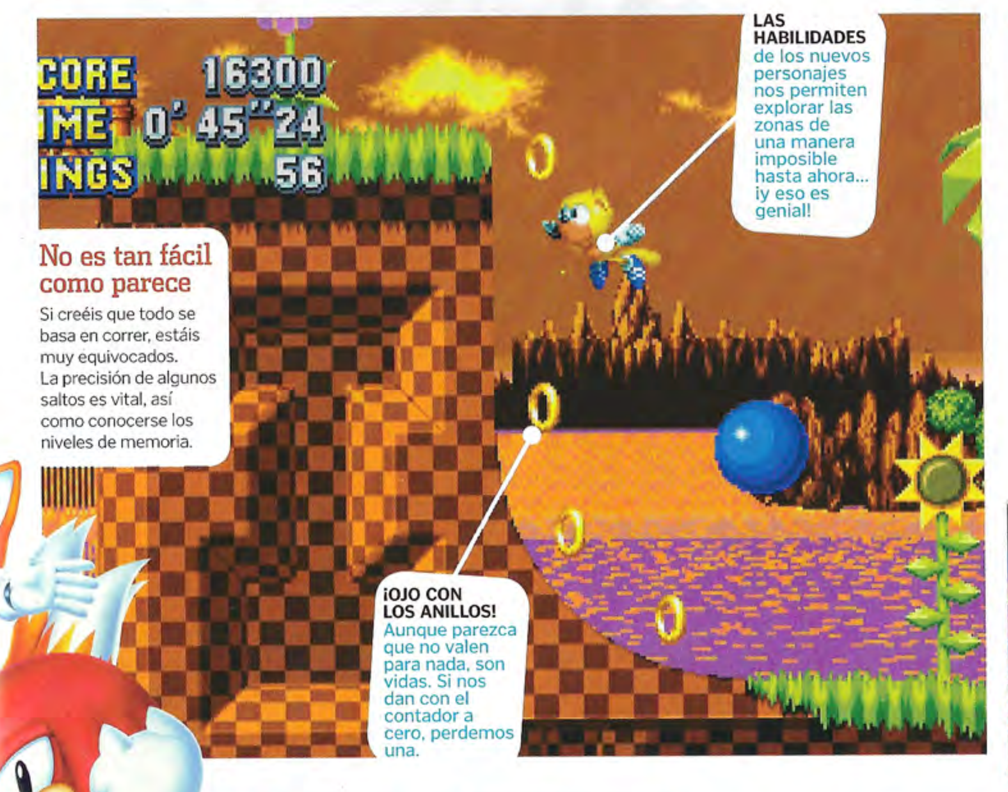




El diseño de los escenarios es una auténtica delicia y las fases nuevas son muy coherentes con el diseño de las creadas hace ya más de 20 años. ¡Pero qué bonito es!



En el modo Bis nuestras vidas no se miden por números, sino por personajes. Si tenemos a los cinco, iremos cambiando entre ellos a medida que perdamos vidas.



LAS HABILIDADES de los nuevos personajes nos permiten explorar las zonas de una manera imposible hasta ahora... ¡y eso es genial!

¡OJO CON LOS ANILLOS! Aunque parezca que no valen para nada, son vidas. Si nos dan con el contador a cero, perdemos una.

No es tan fácil como parece

Si creéis que todo se basa en correr, estáis muy equivocados. La precisión de algunos saltos es vital, así como conocerse los niveles de memoria.

Pieza de coleccionista

El lanzamiento no solo es importante por el hecho de las novedades del propio videojuego, sino por la llegada del título en edición física "de verdad". Cuando salió el año pasado, llegó en versión digital y en una edición para coleccionistas (con una enorme figura) que incluía el juego en forma de código. Ahora tenemos la tarjeta del juego, pero también una caja a la altura con carátula reversible y un fantástico libro de arte con bocetos.







LOS NUEVOS PERSONAJES NOS HACEN VALORAR AÚN MÁS EL DISEÑO DE LOS ESCENARIOS.

multijugador a pantalla partida (en el que debemos llegar los primeros a la meta), y el modo crono, pero además **añade un par de modos adicionales que redondean, aún más, una experiencia sobresaliente**.

Una gran celebración

Si ya teníais el original, podéis comprar el nuevo contenido de Sonic Mania Plus por 4,99 euros en formato digital. ¡Menudo chollo! Así descubriremos el modo Bis, que introduce a los **dos nuevos personajes**: Mighty the Armadillo, que realiza una embestida contra el suelo, y Ray the Flying Squirrel, que puede planear. Junto a Sonic, Knuckles y Tails, tenemos un montón de posibilidades para superar los niveles utilizando diferentes caminos. Este modo cambia la estética de algunos escenarios del juego, e introduce Angel Island Zone, una corta pero preciosa nueva zona. Para colmar a todo fan, también tenemos **un mejorado modo versus** que nos permite jugar partidas a 4 en pantalla partida. Si ya tenías Sonic Mania, es una buena excusa para rejugarlo. Si no era así... ¡a qué estás esperando!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Gráficos pixelados creados con amor y rendimiento muy fluido.

Diversión ★★★★
Tanto en solitario, como acompañado, genial para viajar.

Sonido ★★★★
Melodías clásicas, muy pegadizas, con más calidad que nunca.

Duración ★★★
Unas cinco horas, pero es tremendamente rejugable.

Los gráficos son preciosos, la música una pasada y el contenido físico una maravilla.

Que la edición física salga ahora... y que el nuevo contenido no aporte tanto.

Nuestra opinión

Ahora sí, Sonic vuelve por la puerta grande

Lo importante de un videojuego es el contenido del mismo, y esto no cambia en Sonic Mania Plus. Hay novedades jugables, pero lo mejor es una edición física que enamorará a los fans.

Te gustará...

Menos que... Celeste



Y más que... Sonic Forces

Total

92

EL DATO
La principal novedad es poder jugar online con amigos, ya sea cooperando o batiéndonos en duelo.

Nintendo eShop



Descargas NS

3

Género **Estrategia**
Compañía **Ghost Town**
Jugadores **1-4**
Precio **24,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **1,82 GB**



Argumento
El monarca del Reino de la Cebolla ha conseguido el libro que guarda el secreto de la grandeza culinaria eterna... ¡o eso parecía! Al leerlo, lo que hace es invocar al Pan Demonium. Pues vamos a tener que cocinar mucho para detenerlo.

Overcooked! 2

Cocinar nunca había sido tan divertido

Tras sorprendernos hace justo un año, Ghost Town Games y Team 17 vuelven a la carga con esta genial y ardiente secuela. ¡Estamos ante el mayor reto con los fogones que hayamos experimentado nunca! Dinámicos escenarios, nuevos chefs y recetas, y muchísima diversión, son los principales ingredientes. ¡A cocinar!

Sabrosa salvación

Parece que los habitantes del Reino de la Cebolla no pueden vivir tranquilos. ¡Una nueva amenaza se cierne sobre ellos! Una especie de seres endemoniados conocidos como Pan Demonium han vuelto a la vida con mucha hambre. La única manera de acabar con ellos es aprender y cocinar una gran cantidad de platos... pero prepararlos es más difícil que nunca. Para empezar porque contamos con una **mayor variedad de recetas**, entre las que se incluyen nuevos postres y platos principales, como sushi o pasteles. Además, ahora los escenarios son totalmente dinámicos. ¡Es una deliciosa locura! Tan pronto estamos cocinando en un globo aerostático, como en un restaurante de sushi... ¡y de repente todo cambia de sitio! Para avanzar de un escenario a otro tenemos que conseguir preparar todos los pedidos que podamos dentro de un tiempo limitado, todo mientras ganamos la mayor cantidad de monedas posible. Al final nos puntuarán con hasta tres estrellas por nivel, y cuantas más ganemos mejor, porque con ellas desbloqueamos a nuevos y muy particulares chefs, además de ser clave para avanzar en el mapa. En los **más de 40 niveles de la campaña principal** cada cocina tiene su propia distribución, por lo que preparar platos es bastante engorroso



Fiesta culinaria
Hasta cuatro jugadores pueden cooperar en cada cocina para conseguir preparar los pedidos de los clientes a tiempo. Cortar, freír, cocer, emplatar... Son tantas las cosas que hay que hacer, que distribuir las tareas es la mejor solución.



El mapa distribuye todos los niveles del modo principal. Para poder acceder a ciertas zonas tenemos que activar algunas rampas... y tener un buen puñado de estrellas.



No hay límites para cocinar. Este juego pone cocinas en cualquier parte y, cuando menos nos lo esperamos, el escenario se destruye y nos traslada a otro distinto.



Pesadilla en la cocina

Cada cocina es única y diferente. Por ello, tener localizados todos los ingredientes y utensilios que necesitamos es necesario para no volvernos locos.

Los niveles de Kevin

Por cada cocina que superamos, podemos conseguir hasta tres estrellas. Conseguir una buena cantidad desbloquea una serie de niveles ocultos propuestos por Kevin, el lacayo del rey. De primeras, pueden parecer cocinas del montón y sin mayor dificultad... pero una vez las jugamos, nos damos cuenta de que habrá que darlo todo.





Kevin ayuda también a mantener a raya al Pan Demonium. ¡No tiene miedo!

COOPERAR ES CRUCIAL PARA CONSEGUIR SUPERAR LOS MÁS DE 40 NIVELES QUE FORMAN PARTE DEL MODO HISTORIA.

si estamos solos. Por suerte, podemos jugar con hasta tres amigos más para que nos echen una mano. Ahora bien, si lo hacen, más vale que haya coordinación, ya que se han añadido novedades que complican aún más las cosas: ahora podemos lanzar la comida y atravesar puertas de un lado a otro del escenario.

Fogones al máximo

Este viaje, de unas 5 horas, crece con los **niveles y modos extra**. Para empezar, a medida que avanzamos de una cocina a otra podemos desbloquear varias misiones ocultas de Kevin. Además, tenemos dos modos adicionales para jugar tanto de forma local como en línea. Por un lado está el arcade, donde podemos disfrutar en cooperativo de las cocinas que más nos hayan gustado, y además tenemos el duelo, donde podemos enfrentarnos a nuestros amigos y demostrar que somos los mejores chefs. La guinda la ponen los escenarios, ahora mucho más detallados y coloridos, y la música, más divertida que en la primera entrega. Igual el control del personaje podría ser más preciso, pero estamos ante un buen juego de estrategia, ideal para disfrutarlo con amigos.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Escenarios detallados y cuidados. Algunos muy originales.

Diversión ★★★★
Tremendamente divertido si se juega con amigos. Solo pierde.

Sonido ★★★
La música es animada y los efectos sonoros cumplen.

Duración ★★
Unas 5 horas el modo historia. Rejugable con los otros modos.

La diversión que supone jugar con amigos y conseguir superar las diferentes cocinas.

El manejo de los personajes no es tan preciso como se requiere a veces.

Nuestra opinión

Una jugosa secuela con mucha diversión

Se trata de un juego de fiesta y mucha estrategia que nos propone grandes dosis de diversión con amigos. El control puede dar problemas a veces, pero cocinar es más divertido que nunca.

Te gustará...

Menos que...



Puyo Puyo Tetris

Y más que...



Go Vacation

Total

81

EL DATO
Mega Man X celebra su 25 aniversario. Se lanzó en Japón en 1993, pero no llegó a Europa hasta 1994.

Nintendo eShop


Descargas Switch


Descargas Switch



Género **Plataformas**
Compañía **Capcom**
Jugadores **1**
Precio **19,99 €** (cada uno)
Idioma **Inglés/Español**
Tamaño **3,12 / 6,96 GB**



Argumento
La trama de la saga Mega Man X arranca 100 años después de la franquicia clásica, con un héroe de aspecto más maduro enfrentado a los Mavericks, un ejército de robots que no tiene nada que envidiar a las creaciones de Wily.

Mega Man X
Legacy Collection 1 y 2
Para fans acérrimos del bombardero azul

De golpe y porrazo, y sin apenas tiempo entre medias, Capcom ha lanzado cuatro recopilatorios que reúnen buena parte de la historia de Mega Man. Hace dos meses dimos buena cuenta de los dos primeros, centrados en la saga clásica, y ahora llega el turno de Mega Man X, una franquicia independiente que **celebra su 25 aniversario**. Una vez más, tenemos que hablar de dos volúmenes distintos, en los que se puede apreciar la evolución de Mega Man X, desde su debut en Super Nintendo, hasta la última entrega de la saga, comercializada en 2004.

Un héroe más estilizado
En 1993 Capcom decidió prescindir de la adorable estética del Mega Man clásico para crear un héroe de **aspecto más agresivo**, aunque esta nueva franquicia heredaría la principal seña de identidad de la saga madre: el duelo directo contra robots rivales (conocidos como Mavericks) en un orden establecido por el propio jugador. Al vencer a cada jefe obteníamos un arma especial, que podía afectar especialmente a otro Maverick. El primer volumen de Legacy Collection reúne los cuatro primeros títulos de la saga (los tres lanzados en SNES y el cuarto para consolas de 32 bits) mientras que Collection 2 abarca desde el quinto capítulo hasta el octavo, en el que se aprecia el salto de la saga desde las 2D a los entornos poligonales de X7 y X8. A diferencia del resto, en el caso de estos dos últimos tenemos que hablar





El día de Sigma
En ambos volúmenes se ha incluido como extra esta película de animación, creada originalmente para Mega Man Maverick Hunter X. Es un bonito añadido, aunque por desgracia está en inglés y no cuenta con subtítulos en castellano.





Con o sin filtro. Salvo en X7 y X8, en el resto de títulos podremos jugar con el pixel puro o elegir entre dos filtros: uno CRT, que imita a una tele de tubo, y otro que suaviza la imagen.



Mega Man X7 es una de las rarezas (por no decir algo peor) del segundo recopilatorio. Un juego con gráficos poligonales, cámara dinámica... y un control mediocre.



VILLANOS A PARES
Las parejas de Mavericks pertenecen a distintas entregas de la saga, pero nadie lo diría viendo lo bien que trabajan juntos...

2 contra 1: X Challenge

En ambos Legacy encontraremos este modo extra, que nos enfrentará a sucesivas parejas de Mavericks. Si combatir contra uno era difícil, con dos...

LAS ARMAS SON LA CLAVE
Antes de cada ronda podrás seleccionar tres armas especiales. Medita bien tu elección.

Extras a toneladas

Además de las consabidas galerías de arte, Capcom ha rescatado fotos del merchandising de la saga, podremos disfrutar de la música de los ocho juegos, e incluso nos dan la posibilidad de elegir entre la versión occidental y la japonesa de cada título. Por cierto, cada uno incluye la opción de jugar en Modo Principiante, con una dificultad bastante más accesible.





Tesoros varios. En las galerías encontrarás camisetas, cartas, figuras...

EN EL PRIMER X COLLECTION TENEMOS JUEGOS MUCHO MEJORES QUE EN EL SEGUNDO.

de una **remasterización completa**, con gráficos en alta resolución. Es un detalle de agradecer, aunque si tenemos que valorar la calidad de cada juego, **Legacy Collection 1 gana por goleada al 2**. Salvo por el sensacional Mega Man X5, el segundo lote es bastante inferior, aunque sea una compra obligatoria para mitómanos del personaje. Los juegos 2D han envejecido bastante mejor que los poligonales, y aunque hayan metido mano a sus gráficos... Mega Man X7 sigue siendo un desastre. Se ha criticado mucho la decisión de partir en dos la colección, pero al menos nos va a dar la oportunidad de llevarnos los cuatro primeros Mega Man X, que siguen siendo una pasada, por apenas 20 euros. De nosotros depende pasar otra vez por caja para completar la colección, aunque perderse Mega Man X5 sería una verdadera lástima.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Los juegos 2D han envejecido mucho mejor que los poligonales

Diversión ★★★
El Modo Principiante "democratiza" el mundo MM: ideal para novatos.

Sonido ★★★
Melodías memorables y otras no tanto. Varía con cada juego.

Duración ★★★★
Largos, difíciles y repletos de secretos: Diversión para meses.

(+) La incorporación del X Challenge y el modo Principiante. Los MM X de SNES.

(−) Se echan en falta algunos juegos más, como Mega Man Maverick Hunter X.

Nuestra opinión

Otros ocho juegos, en packs muy diferentes

Tras los dos primeros y geniales "Legacy", los 16 y 32 bits toman el relevo. Por supuesto, nos quedamos con el primer pack, que ofrece cuatro experiencias plataformeras 2D excelentes.

Te gustará...

Más que... Mighty No.9

Menos que... Mega Man Legacy Collection

Total

79



El objetivo principal es explorar un basto mundo mientras conocemos a otros personajes y cumplimos todo tipo de tareas. Todo lleno de magia, y con un ritmo ideal.



El pincel celestial puede mejorarse con 13 habilidades únicas. Algunas crean nuevos elementos, como luz o nenúfares, y otras nos permiten atacar o destruir objetos.







Nintendo eShop



12

Género	**Aventura**
Compañía	**Capcom**
Jugadores	**1**
Precio	**19,99€**
Idioma	**Inglés**
Tamaño	**9,65 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★★

Valoración

La diosa Amataerasu renace en Switch y nos brinda una aventura mágica. Una pena que llegue sin textos traducidos.

Total
88

Okami HD

Una obra de arte atemporal

Hideki Kamiya, el creador de Bayonetta, presentó en 2006 una las obras más personales de su carrera. Ahora, Okami llega a Switch en una versión remasterizada y que conserva todo el carisma de su protagonista, la diosa del sol Amaterasu.

Oda al folclore nipón

La historia, que bebe de leyendas clásicas japonesas, nos relata la lucha de Amaterasu contra los demonios que han marchitado sus tierras. Esta épica batalla hace que la majestuosa loba de color blanco tenga por delante una enorme aventura, de **más de 50 horas de duración, con un desarrollo en la línea de Zelda**. Así, recorremos un sinfín de escenarios mientras devolvemos a la vida a su fauna y flora, luchamos contra temibles enemigos, y solucionamos originales puzles. Un gran número de ellos requieren del pincel celestial, una herramienta que permite a la diosa alterar la realidad, por ejemplo, pintando un sol para convertir la noche en día, o trazando líneas que corten o restauren elementos de los escenarios. Usarlo es muy sencillo, y solo hay que deslizar el dedo en la pantalla, si jugamos en portátil, o mover el Joy-Con, cuando la consola está en el dock. A esta genial combinación de elementos (acción, exploración y puzles) hay que sumar unos carismáticos personajes y **un apartado artístico brillante**. Cada rincón está hecho con mimo, y parece sacado de una pintura tradicional japonesa en acuarela. Okami HD es arte en movimiento cuyos trazos colorean una aventura inolvidable.



La belleza de los escenarios, inspirados en el arte tradicional japonés, es una maravilla. Todo parece un cuadro que cobra vida.

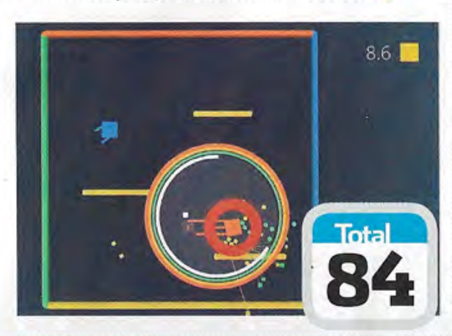
 

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Puzle **Compañía** Parallel Circles **Jug.** 1-4 **Precio** 9,99 € (demo disponible) **Edad** +3

Flat Heroes

Este juego español es la gran sorpresa reciente de la eShop. Desde le sencillez, logra un puzle que engancha nada más tocarlo gracias a un diseño de niveles perfecto, que va adiestrándonos paso a paso. 300 retos nos esperan entre los mundos "normales" y aquellos de dificultad endiablada, todos para vivirlos en solitario o con cuatro cuadraditos/jugadores. Luego están el versus y la supervivencia, único modo con puntos (y ranking). Salto, impulso, pegarnos a la pared y microexplosión es todo lo que podemos hacer... y da para muchísimo. ¡Probadlo!



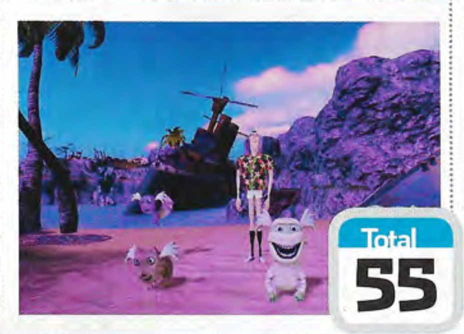
Total 84



Consola Switch **Tipo** Aventura **Compañía** Outright Games **Jugadores** 1 **Precio** 39,99 € **Edad** +7

Hotel Transilvania 3
Monstruos al agua

La tercera parte de esta serie de pelis de animación ya pasó por las salas de cine, y ahora, en una práctica cada vez menos habitual, llega la versión de consola. Seguimos los pasos de Drac o Mavis, en una isla plagada de puzles, tras haber naufragado el barco. El camino se abre al más puro estilo Pikmin (cuenta atrás incluida), usando monstruos a los que encomendar las tareas que siempre requieren un número y tipo determinado de ellos. Entretiene, pero visualmente es muy pobre y la jugabilidad flojea.



Total 55

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Naves **Compañía** Ratalaika Games **Jug.** 1-2 **Precio** 4,99 € **Edad** +3

Super Destronaut DX

Una nave se mueve de lado a lado disparando hacia arriba mientras llegan hordas de pixelados enemigos. ¿Os suena? El clásico Space Invaders recibe aquí una revisión más, que se queda muy corta de opciones. A nivel jugable, lo único particular es el multiplicador de daño, que sube al encadenar destrucciones sin dejar pasar 3 segundos. Además, a veces aparece un enemigo algo más grande que nos premia con un nuevo disparo. Los modos son: retos (30), un versus de 1:30 minutos, un sencillo arcade, y un otro con una sola vida. Todos tienen ranking.



Total 52

Consola Switch **Tipo** Rol **Compañía** SEGA **Jug.** 1 **Precio** 49,99 € **Edad** +12

Shining Resonance Refrain

Desata todo el poder del Dragón Resplandeciente





EL DATO
Ofrece dos modos de juego y todo el contenido descargable de manera gratuita.

Nintendo Switch es ya, por méritos propios, la plataforma ideal para los amantes del rol. Prueba de ello son la cantidad de geniales RPG que ha recibido en apenas un año y medio de existencia, y a los que se une ahora este Shining Resonance Refrain de Sega. **Inédito hasta ahora en occidente** y encajado dentro de la mítica serie Shining, la edición que llega a la consola híbrida lo hace con una remasterización de lujo del juego original y todo el contenido descargable disponible desde el inicio (trajes, mazmorras extras, etc.) Por si esto fuera poco, el juego suma el modo Refrain, que permite unir a la aventura a dos personajes nuevos y eventos exclusivos para ellos. Una gozada... que no llega a ser total ya que, una vez más, nos hemos quedado sin traducción al español. Adoptaremos el papel de Yuma, un joven en cuya alma descansa el Dragón Resplandeciente, y nos uniremos al reino de Astoria para hacer frente a las maquinaciones del malvado Imperio. Todo esto **a ritmo de juego de rol de acción, con frenéticas batallas** en las que controlamos en tiempo real a nuestro personaje, mientras damos instrucciones a los compañeros. En los combates podemos además invocar al Dragón, o efectuar los comandos BAND para ofrecer ventajas en la batalla, todo ello aderezado con **una estética manga preciosa** y una música que hará las delicias de los fans del movimiento "Idol". Todo está cuidado al detalle, y ofrece nada menos que entre 60 y 80 horas de juego profundo y emocionante.

Valoración
Cuidada propuesta clásica, con horas por delante para disfrutar de buen rol y mucha acción.

Total 80

El diseño será perfectamente reconocible para los amantes de la saga. ¡Colores a "tutiplén"!

NINTENDO 3DS

- ACCIÓN
- NINTENDO
- 7 DE SEPTIEMBRE

YO-KAI WATCH BLASTERS

¡Agárrame esos fantasmas!



¡Juego para rato!

Además del contenido base, BLASTERS contará con una actualización tras el lanzamiento que añadirá nuevas historias, Yo-kai, y enemigos. Tendremos material de sobra para no aburrirnos.

Una nueva entrega de YO-KAI WATCH está al caer, pero se trata de un juego muy diferente y especial. Y es que supondrá un **cambio de estilo y mecánicas respecto a lo visto en la saga principal** de YO-KAI WATCH. Tenemos a los "fantasmitas" del folklore japonés, pero ahora serán los absolutos protagonistas.

¡Menudo cambio!

Si estáis familiarizados con la saga, ya sabéis de qué va esto. YO-KAI WATCH es una franquicia que cuenta con videojuegos desarrollados por Level-5 (el estudio responsable de juegos como Inazuma Eleven o El Profesor Layton) en los que controlamos a Nate. Este chaval tiene un reloj especial con el que puede ver a los Yo-kai, que son espíritus y criaturas que pueblan la ciudad. Una vez se hace amigo de ellos, Nate puede invocarlos mediante medallas. El estilo de juego es por turnos, con equipos de hasta seis Yo-kai. En las últimas entregas hemos visto un modo de juego llamado BLASTERS que nos anima a **controlar a los Yo-kai directamente como si de un juego de acción se tratase**, "pasando" de los turnos y la estrategia, y apostando por un estilo más directo. Precisamente, eso es lo que propone YO-KAI WATCH BLASTERS. Tras su lanzamiento en Japón en 2015 (este









Encontrar Yo-kai será vital si queremos hacernos amigos y contar con ellos en el equipo.

MAS DE 400 YO-KAI CON LOS QUE DISFRUTAR DE UN SISTEMA DE JUEGO MÁS DINÁMICO QUE NUNCA, PERO CON TOQUES DE ESTRATEGIA.



¡AL ATAQUE!

Olvidad los turnos, es hora de pasar a la acción pura y dura con nuestros Yo-kai. ¿El objetivo? Detener a los malvados y gigantescos Oni que campan a sus anchas por la ciudad.

retraso ya es norma), BLASTERS llegará a occidente en dos versiones, cada una con su Yo-kai exclusivo. Así pues, tanto YO-KAI WATCH BLASTERS: Liga del gato rojo, como YO-KAI WATCH BLASTERS: Escuadrón del perro blanco, nos pondrán a los mandos, directamente, de los espíritus. Tomarán como base ese modo de los YO-KAI WATCH 2, pero con mucho más contenido y de forma totalmente independiente de la saga principal. Aunque tendrá una historia, lo importante en BLASTERS será el combate y, para ello, **tendremos que elegir bien a nuestro Yo-kai. Habrá más de 400** que podremos ir consiguiendo a medida que avancemos en la aventura, y realmente serán muy útiles para acabar con los gigantescos jefes finales a los que tendremos que enfrentarnos.

Conociendo a los Yo-kai

Como habrá muchos, muchísimos, Yo-kai, tendremos que estudiar bien las características clave de cada uno de ellos. Solo así seremos efectivos en el combate y desempeñaremos mejor el rol que queramos asumir, o el necesario en cada pelea, siempre fijándonos bien en el tipo de criatura en concreto. **Los Yo-kai pertenecen a cuatro clases**, con los de ataque llevando la voz cantante. Ellos serán los encargados hacer daño de forma rápida a los enemigos, mientras, por ejemplo, los de tipo tanque tendrán que intentar recibir todo el daño posible, ya que podrán soportarlo debido a su enorme resistencia física. Estos no podrán atacar, por lo que más nos vale que nuestros compañeros estén atentos, sobre todo los sanadores



¡Patitas furiosas! El control de los Yo-kai será muy simple. Con el stick nos moveremos y con A, X e Y realizaremos los golpes de cada amiguito.



UN CAMBIO BIENVENIDO

La fórmula de la saga YO-KAI es muy acertada, ya que tiene el punto justo de dificultad, una historia interesante, y un gran diseño, pero con este giro a la acción, la espera hasta la cuarta entrega "principal" se hará más amena y no llegaremos "saturados" de turnos.



Nada es lo que parece... y en BLASTERS seguiremos aprendiendo sobre los Yo-kai.

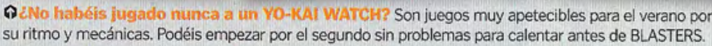
¡Yo-kai especiales con YO-KAI WATCH 2 !

Dependiendo de la versión de YO-KAI WATCH BLASTERS que tengamos, podremos acceder a unas misiones u otras, además de a jefes especiales. Como de costumbre, no serán grandes diferencias. Además, lo que vivamos en BLASTERS también cambiará en función de si tenemos alguno de los juegos anteriores. Y es que, si contamos con una partida guardada en cualquiera de las versiones de YO-KAI WATCH 2, podremos acceder a un Yo-kai exclusivo. El diseño de los tres es de lo más especial, así que, si vuestros amigos tienen una versión que vosotros no... ¡a compartir y conseguir los Yo-kai únicos!








¿No habéis jugado nunca a un YO-KAI WATCH? Son juegos muy apetecibles para el verano por su ritmo y mecánicas. Podéis empezar por el segundo sin problemas para calentar antes de BLASTERS.



Cada versión tiene su Yo-kai extra exclusivo. No cambiarán de forma significativa la manera de jugar a BLASTERS, pero sí molará muchísimo tenerlos en el equipo. ¡Mirad qué monos son!

KOMASAN S

¡Mirad qué carita! Eso sí, a Komasan no le hace mucha gracia eso de ser de rango "S" y quiere volver a su forma anterior. Pero... ¿por qué? Ahora es de los Yo-kai más fuertes.

KOMAJIRO S

Ahora que es de rango "S", Komajiro es mucho más amable y optimista que antes. Pero cuando tiene que sacar las uñas... las saca de verdad.



JIBANYAN S

A este amigo lo conocemos de sobra. Es el infatigable, e inseparable, compañero de Nate. Pese a su tamaño, es también uno de los mejores Yo-kai.



Entrenar a los Yo-kai será clave para ganar fuerza y poder batir a las criaturas más temibles.

USAR LAS HABILIDADES EN TIEMPO REAL NOS EXIGIRÁ ESTAR MUY ATENTOS A LA ENERGÍA... Y A LOS ENEMIGOS.

que serán los Yo-kai encargados de curar al equipo. Por último destacarán los comandos, que son los que apoyarán a los Yo-kai de ataque y al resto del grupo gracias a su versatilidad. ¡Contad con ellos!

Con amigos, mejor

Cuando hablamos de grupo nos referimos al... ¡multijugador! Colaborar será fundamental, y podremos hacerlo tanto en modo local (cada uno con su 3DS, claro) como a través de Internet, con el modo online. ¡Menudos equipos de fantasmas vamos a formar! BLASTERS se podrá disfrutar con hasta tres amigos, y la comunicación será fundamental para que cada integrante del equipo sepa qué Yo-kai escoger y, sobre todo, se amolde a la estrategia común para intentar vencer a los duros Onis. En este sentido, **tendremos que estar muy atentos a nuestros movimientos y a las acciones que estén realizando los aliados** para, de esta manera, maximizar el poder de ataque y causar todo el daño posible al Yo-kai rival. Entre nuestras posibilidades ofensivas también contaremos con los ataques animaximun, que drenarán la energía del rival. ¿Queréis aún más opciones? Mientras nos tomamos un respiro entre las batallas podremos crear objetos que nos den más poder en los combates. ¡Estos espíritus van a saber hacer de todo! BLASTERS supondrá un refrescante cambio de registro en la saga... antes de que **YO-KAI WATCH 4, que ya está en el horizonte**, aterrice en Switch con toda una nueva historia por disfrutar. Esperemos que no tarde tanto en llegar como este que, al fin, tendremos en apenas unas semanas. ¡Que no se os escape!

Primera impresión

- **Otra forma de conocer y jugar con los Yo-kai.**
- **¡¿Por qué tardan tanto en llegar desde Japón?!**

DOS FACCIONES

Cada versión tendrá sus propios Yo-kai y jefes que podremos intercambiar con nuestros amigos para hacernos con todos (uy, eso es de Pokémon).



EL DATO
El juego salió a la venta en Japón en agosto de 2017. Allí se le conoce como Monster Hunter XX.

Las cacerías de monstruos más intensas y espectaculares llegarán por fin a Switch.



ACCIÓN/ROL
CAPCOM
28 DE AGOSTO



Una saga salvaje

Las criaturas de Monster Hunter se han dejado ver en consolas como Wii, Wii U y 3DS, casi siempre, regalando unos juegazos brutales. Ahora, el turno le llega a Switch, una consola que, por potencia y posibilidades, parece el ecosistema perfecto para albergar a estos fieros monstruos.

Monster Hunter Generations Ultimate

Se abre la veda más salvaje

Switch está a punto de ser invadida por temibles monstruos. Y muchos serán viejos conocidos, ya que repetirán de MH: Generations, el título de 3DS en el que se basará esta edición expandida y mejorada.

La caza, al completo

Las novedades respecto al título de la portátil serán enormes. La más llamativa será la **inclusión de nuevas criaturas**, entre las que destacarán los enormes Valstrax y Ahtal-Ka. También se añadirán **dos nuevos estilos de caza, valor y alquimia**, y se estrenarán las esperadas misiones de Rango G, que prometen ponernos las cosas realmente difíciles. Por su parte, los gráficos mejorarán notablemente, haciendo que nuestras incursiones sean más espectaculares que nunca. Y todo ello con el inconfundible estilo que ha hecho famosa a esta saga, por lo que ya os podéis ir preparando para explorar un enorme mundo abierto mientras lucháis y tendéis trampas a los monstruos, recolectáis objetos y mejoráis las habilidades y de vuestro personaje. ¡Ah! Y si tenéis Generations de 3DS tened en cuenta que podréis importar la partida a Switch. ¡Brutal!

Primera impresión

Las mejoras y añadidos le sientan de maravilla.
Repite contenido de 3DS.

CAZAR MONSTRUOS SUBE DE NIVEL GRACIAS AL COOPERATIVO DE NINTENDO SWITCH



Los monstruos serán tan variados como peligrosos. Cada uno tendrá sus propios puntos fuertes y débiles.

Muévete a tu manera

Los estilos de caza cambiarán totalmente la forma en la que jugamos, ya que cada uno se centrará en unas técnicas y armas únicas. Habrá 6 estilos: gremio, ariete, aéreo, sombra, valor y alquimia.

Los gráficos mejorarán mucho respecto a 3DS. La resolución será de 1080p en la TV y de 720p en modo portátil.

El modo cooperativo, local y online, será la mejor manera de disfrutar de las cacerías del juego.

VALSTRAX

El poderoso dragón es uno de los monstruos que se estrenan en esta versión. Darle caza será un reto solo al alcance de los jugadores más intrépidos.

SWITCH DA EN EL BLANCO

La consola de Nintendo sigue "cazando" juegazos para su ya imponente catálogo. Y ahora está a punto de traernos nada menos que un Monster Hunter. Puede que no sea la nueva entrega que todos esperábamos, pero lo cierto es que Ultimate tiene una pinta excelente y va a ofrecer cientos de horas de diversión.

EL DATO
SNK lleva casi 30 años desarrollando videojuegos. Los de lucha son uno de sus puntos fuertes.

Son rápidas, fuertes y derrochan personalidad. Estas luchadoras no nos dejarán indiferentes.

NINTENDO SWITCH

LUCHA
SNK
7 DE SEPTIEMBRE



SNK se renueva

Nos encanta la idea que ha tenido SNK reuniendo a muchas de las luchadoras más famosas de su historia en un único juego. Tienen un genial diseño, gran personalidad, y amplias aptitudes para la lucha. Todo ello nos hace esperar unos combates tan intensos como espectaculares.

SNK Heroines Tag Team Frenzy

Ellas sí que saben pelear

La mítica compañía de los Fatal Fury o The King of Fighters tiene casi listo un nuevo título de lucha... pero no uno normal y corriente. Su plantel estará conformado por solo luchadoras, las más famosas de un largo historial de juegazos de lucha.

Peleas por equipos

Otra de las peculiaridades de SNK Heroines será que todos **sus combates serán 2 vs. 2**. Así, en las refriegas podremos alternar entre las dos luchadoras que hayamos elegido, lo que dará un toque mucho más estratégico. Y no será el único, ya que para derrotar a las rivales no bastará con finiquitar su barra de vida, también deberemos asestarle un **Dream Finish, uno de los muchos golpes especiales** que serán capaces de ejecutar estas heroínas con tan solo pulsar un botón. La aparición de distintos objetos en las arenas también tendrá mucho peso en unos combates que contarán con varios modos de juego, incluida un prometedora modalidad online. A todo esto habrá que sumar unos **gráficos 2.5D espectaculares**, una banda sonora a la altura, y un montón de extras, como las enormes opciones de personalización de las luchadoras, a las que podremos equipar con trajes alternativos y decenas de complementos estéticos desbloqueables.

Primera impresión

El ritmo de los combates, "made in SNK" pinta brutal.
Esperemos que no se quede corto de luchadoras.

LAS CHICAS TOMAN EL PODER EN UN JUEGO DE LUCHA QUE SERÁ PURO ESPECTÁCULO







Los gráficos serán 3D, pero las peleas siempre se desarrollarán lateralmente. No habrá fondo tipo Fatal Fury.



La personalización

En SNK están apostando muy fuerte por este modo, que nos permitirá cambiar a placer la apariencia de las combatientes. Habrá más de 100 complementos disponibles, como gafas de sol, sombreros o tatuajes. Todos ellos serán desbloqueables con el dinero que obtengamos luchando, o apostando en el modo espectador. Esta opción nos permitirá ver los combates de otros jugadores a través de internet, y lo de apostar será la guinda. También será posible elegir la voz de las heroínas, y seleccionar imágenes para crear fotos que sirvan como fondos de escritorio o incluso tarjetas de visita.



Algunos objetos aparecerán de forma aleatoria en mitad de los combates. ¡Habrá que controlar bien sus efectos!



Terry Bogard, el mítico héroe de Fatal Fury, estará presente en una especial versión femenina.

PELEAS CON ESTILO

La nueva apuesta de SNK es prometedora al máximo. El estilo de sus combates es siempre inconfundible, pero en esta ocasión busca, además, sorprendernos con peleas 2 contra 2, protagonizadas por las luchadoras más icónicas de su historia. ¡Ya estamos deseando zurrarnos con vosotros en el modo online!



Wario, entre el bien y el mal

El personaje más irreverente de los videojuegos tiene ya una larga historia.



TAN POCO GUAY... ¡QUE TERMINA SIENDO GENIAL! Así describe el, productor de The Shake Dimension a este gran personaje.

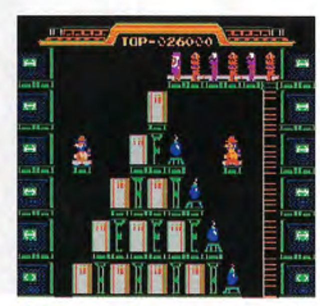


+info
Hiroji Kiyotake es el director de Super Mario Land 2, y el creador de Wario (y de Waluigi). Es el artista tras los personajes de Metroid, y el diseñador de Kid Icarus y todos los Wario Land.

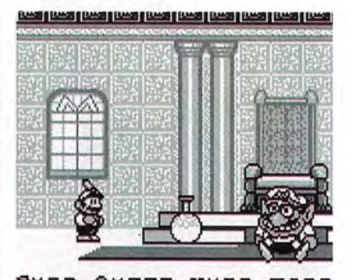
Cada héroe necesita un villano, alguien que refuerce sus éxitos y que le empuje a ir hacia adelante. Mario tenía a Bowser, pero la popularidad del fontanero era tan grande que otros "malos" debían aparecer. Así surgió Wario, la némesis de Mario, el contrapunto perfecto, ¡y también el alma de la fiesta!

Fruto del descontento

Como sabéis, Mario apareció por primera vez en la recreativa de Donkey Kong de 1981. Era el humano que debía salvar a la dama de las garras del gorila, y desde entonces no ha parado de protagonizar juegos. Fue una genialidad de Shigeru Miyamoto y también la excusa perfecta para que varios estudios se unieran bajo el nombre Nintendo EAD. La fundación de este estudio relegó al mítico Nintendo R&D1 (estudio liderado por Gunpei Yokoi) a un segundo puesto ya que ellos, básicamente, "no tenían" a Mario. Ambos estudios internos continuaron desarrollando juegos hasta que, un buen día, recibieron el encargo de hacer un título de Mario. ¿Por qué no lo hacía Miyamoto? SNES estaba a punto de salir y Miyamoto estaba trabajando en dos nuevas sagas: F-Zero y Star Fox. Se necesitaba meter a Mario en Game Boy, y el estudio ideal para semejante tarea era claramente R&D1. Así nació, en 1989, Super Mario Land y, visto el magnífico resultado, pronto les encargaron una secuela. No obstante, en el estudio no estaba del todo cómodo trabajando con un personaje que no habían creado ellos, por lo que decidieron dar rienda suelta a la imaginación y crear algo propio. ¿El resultado? Una "caricatura" de Mario. Era como un Mario de otra dimensión y, como iba a ser el villano, unieron el propio **nombre de Mario con el adjetivo japonés "Ijiwaru", que significa "malo"**, de ahí el nombre de Wario. Sin embargo, dotaron al personaje de una personalidad muy fuerte, y lo trataron como a



Wrecking Crew fue un juego de 1995 creado por R&D1. Se rumorea que Wario se inspiró en el personaje del capataz Spike.



A pesar de sel "el malo", en Super Mario Land 2 Wario tenía una fuerte personalidad, ¡y ya resultaba entrañable!

Creando un nuevo estilo

Tras el lanzamiento de Super Mario Land 2, se trasladó el personaje a SNES. Mario & Wario fue desarrollado por Game Freak, responsables de Pokémon, quienes inventaron el sistema que, casi una década después, formaría los Mario vs. Donkey Kong. Usaba el ratón... y no salió de Japón.



Cronología de los juegos protagonizados por Wario.

• 1994
Game Boy - Wario Land: Super Mario Land 3
Compañía: R&D1.



• 1994
Game Boy - Wario Blast Featuring Bomberman!
Compañía: Houston.



• 1994
SNES - Wario's Woods
Compañía: Nintendo R&D1.



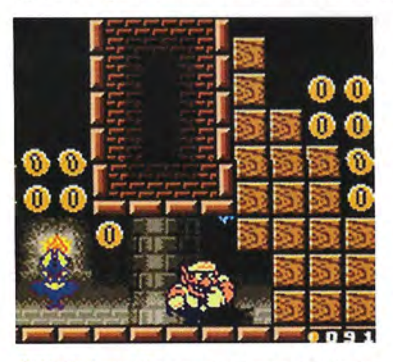
• 1998
Game Boy Color - Wario Land II
Compañía: Nintendo R&D1.



EL DATO
Aunque su juego más vendido data de 1992, es tan carismático que sigue siendo un personaje muy importante.



Virtual Boy Wario Land fue creado por Gunpei Yokoi para su propia plataforma. Fue el mejor juego de la plataforma, y el último desarrollado por Yokoi antes del mortal accidente de tráfico que sufrió en 1997.



Wario Land II nos permitió jugar con un Wario congelado, zombi, borracho, quemado... ¡y mini!



Wario Land, su primer protagonista, fue un juego arriesgado. Un plataformas de otro estilo.

un protagonista. Fue uno de los juegos más grandes de Game Boy, y vendió 7 millones de copias. Sí, lejos de los casi 18 millones del primer Super Mario Land, pero suficientes para considerarlo un éxito y consolidar al antihéroe.

Hora de volar solo

Así, en 1994, llegó Wario Land: Super Mario Land 3, un nombre demasiado largo para lo que, básicamente, era el primer juego protagonizado por nuestro nuevo amigo. Fue por supuesto un plataformas, pero no como los de Mario, sino con un estilo particular. Wario era más pesado, por lo que no podía saltar tanto, pero también



¿Link? En los "microjuegos" de Wario caben hasta los protagonistas de las "macroaventuras".



Dentro del "canon"

Wario es un personaje importante y, como tal, no solo ha protagonizado sus propios juegos, sino que ha formado una piña con otros personajes de la saga de Mario. De hecho, llegó a aparecer en la versión de Super Mario 64 para Nintendo DS, siendo un personaje controlable.



EN DENSETSU NO STAFY 3 aparece de forma muy puntual.



EL ESTUDIO HUDSON lo "juntó" con Bomberman.



EN SUPER MARIO 64 DS se puede desbloquear a Wario atravesando su retrato. Utilizamos a Luigi para llegar hasta él.



APARECE EN MÁS SAGAS, como Mario Party, Mario Kart, Mario Tennis, etc. Por supuesto, volverá a Super Smash Bros.

ALGUNOS DISEÑADORES DE NINTENDO CONSIDERAN A WARIO EL **MEJOR PERSONAJE DE LA FRANQUICIA** POR SU FORMA DE SER. DESDE LUEGO, ¡NO HAY OTRO IGUAL!

• 2000
Game Boy Color - Wario Land III
Compañía: Nintendo R&D1.



• 2001
GBA - Wario Land 4
Compañía: Nintendo R&D1.



• 2003
GameCube - WarioWare Inc Mega Party Game
Compañía: Intelligent S.



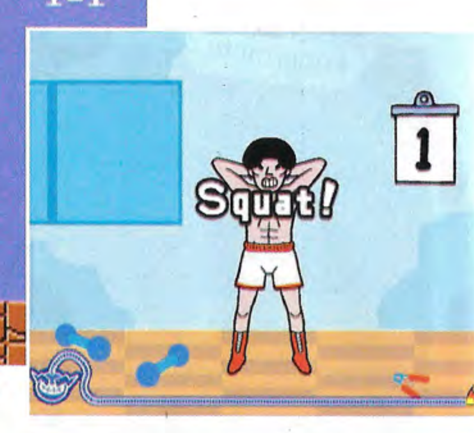
• 2003
GBA - WarioWare Inc Mega Microgames
Compañía: R&D1.





Wario World intentó emular el éxito de Super Mario 64, esta vez en GameCube. Fue un juego divertido y con un gran diseño de jefes finales.





Los "microjuegos" de la saga WarioWare son muy divertidos y variados. ¡Nunca te cansas de ellos!



mucho más duro, de modo que no recibía daño de los personajes desarmados. Así, los rivales de Sarasaland se vieron obligados a portar armas y nosotros, como Wario, a atacar (con impulsos) por el lado desprotegido. **La mecánica de juego viró a la acción**, y también caló bien entre el público, con algo más de 5 millones de unidades vendidas. Con Wario Land II, cambió la suerte del nuevo antihéroe. Quitar a Mario del título era un riesgo, pero también lo más honesto. Así puestos, las entregas II, 3 y 4 no vendieron muy bien. Hacía falta un cambio de aires, y Wario no tardó en encontrar un nuevo sitio... y estilo.

Como un guante

Hiroji Kiyotabe, director de la saga, nunca vio a Wario como un personaje "malo", sino simplemente como alguien que se deja llevar por sus impulsos y, muy a menudo... hace tonterías. Con esta idea, pronto encontraron el papel perfecto para él. Había un hueco que llenar en el catálogo de las portátiles, el de los minijuegos, y Wario tenía todas las cualidades para convertirse en un genial organizador de partidas rápidas para completar en portátil. Así nació la saga WarioWare, que lleva con nosotros la friolera de 15 años. Tanto creció el proyecto que su primera entrega, WarioWare INC Mega Party Game, llegó

¡Y apareció Waluigi!

Es imposible estar hablando de Wario y que el otro "Wa" no aparezca. Al igual que Mario tiene su versión "mala", Luigi tiene la suya. Sin embargo, la suerte de Waluigi no ha sido igual que la de Wario, ni mucho menos. Si no os acordáis de ningún juego protagonizado por Waluigi, es normal... ¡no hay ninguno! El personaje apareció por primera vez en Mario Tennis para Nintendo 64 en el año 2000 y, desde entonces, ha ido apareciendo en la plantilla de personajes disponibles en juegos deportivos, o como ayudante en Super Smash Bros. De hecho, su no inclusión en el inmenso catálogo de controlables de Ultimate ha sido el detonante de una enorme campaña a su favor. Es un personaje muy secundario y nadie se pone de acuerdo sobre su parentesco con Wario. Según su doblador, el gran Charles Martinet, "son dos chicos malos que se encontraron".



MARIO SUPER SLUGGERS es uno de esos títulos deportivos en los que ha... forjado su fama.



EN MARIO TENNIS ACES es el personaje de... ¡Reggie Fils Aime! Presidente de Nintendo en EEUU.



EN LA SAGA MARIO KART lleva siendo un personaje importante desde Double Dash.

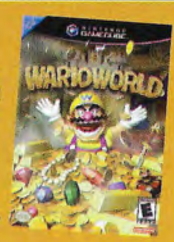


EN SUPER MARIO ODYSSEY lo que aparece es su característica indimentaria.

• 2004
DS - WarioWare Touched!
Compañía: Intelligent Systems.



• 2004
GameCube - Wario World
Compañía: Treasure co. Ltd.



• 2004
GBA - WarioWare Twisted!
Compañía: Intelligent Systems.



• 2006
Wii - WarioWare Smooth Moves
Compañía: Intelligent Systems.









En las consolas de sobremesa es mucho más fácil sacarle partido a los "party games". Sin embargo, el reciente WarioWare Gold de 3DS es genial.

Wario en la eShop

Sus juegos son muy difíciles de encontrar en físico, pero por suerte tenemos versiones digitales de muchos de ellos a tiro de conexión a Internet. ¡Y muy baratos!

Nombre del juego	Consola	Fecha	Precio
SUPER MARIO LAND 2: 6GC (GB)	3DS	1992	3,99 €
WARIO'S WOODS (NES)	3DS - Wii U	1994	3,99 € / 4,99 €
WARIO LAND II (GB)	3DS	1998	4,99 €
SUPER MARIO 64 DS (DS)	Wii U	2004	9,99 €
WARIOWARE TOUCHED (DS)	Wii U	2004	9,99 €
WARIO MASTER OF DISGUISE (DS)	Wii U	2007	9,99 €
WARIO LAND: THE SHAKE D. (Wii)	Wii U	2008	19,99 €
GAME & WARIO	Wii U	2013	39,99 €

tanto a Game Boy Advance como a GameCube. Sorprendió por su frescura, y le siguieron entregas para todos los sistemas siguientes: DS, Wii, Wii U y 3DS. ¡Solo Switch no tiene aún su WarioWare! Ya llegará. Un WarioWare o un Wario Land, porque el gordinflón no se encasilló en ese tipo de juegos. En 2004, Treasure, un estudio formado por antiguos empleados de Konami, lanzaron Wario World para GameCube. **Fue un plataformas 3D muy en la línea de Super Mario 64** y, aunque había buenas ideas y un montón de jefes finales bien diseñados, el juego pasó más bien desapercibido, con apenas 500.000 copias vendidas a nivel mundial. Master of Disguise para DS no corrió mucha mejor suerte, con algo más de 600.000 copias. Tuvo un buen diseño y un sentido del humor muy "picante", pero quedó en la historia como el peor juego de Wario, un título que rompía los esquemas que el público se había formado sobre el personaje. WarioWare iba bien, pero aún confiaban en el potencial del personaje como "héroe" de plataformas. Mario, Yoshi o Donkey Kong tenían sus sagas bien diferenciadas, y Wario era un filón para una cuarta pata. Así, en 2008, vio la luz The Shake Dimension, un juego de plataformas que, ahora sí, dio con la tecla gracias a un magnífico diseño, unos graficazos, una gran jugabilidad, y un tratamiento exquisito del personaje. Vendió mucho mejor que los anteriores, y nos dejó con ganas de más entregas. Por cierto, los creadores de este juego fueron Good Feel, quienes están desarrollando el Yoshi de Switch.



+info

Gunpei Yokoi fue toda una eminencia en Nintendo. A él le debemos el concepto de consola portátil, primero con Game & Watch, y luego con la Game Boy, donde nació el primer juego con Wario que él mismo produjo.

¡Soy la caña!

Desde entonces, Wario se ha dedicado a lo que se le da mejor: los microjuegos, donde acaba de estrenar título. En WarioWare Gold habla "por los codos", y nos deja saber aún más de su personalidad: un caradura... pero entrañable.

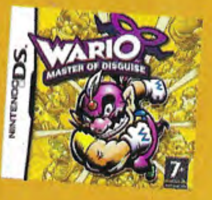


The Skahe Dimension es una aventura de plataformas creada con un mimo tremendo, una de esas joyitas del catálogo de Wii. ¿No lo jugasteis? Está disponible en la eShop de Wii U.



El sistema de juego de The Shake Dimension es muy dinámico, y saca provecho de las habilidades del personaje, tanto de su "humor"... como de su incontrolable gusto por el dinero.

- 2007
DS - Wario: Master of Disguise
Compañía: Suzuka Inc.



- 2008
Wii - Wario Land The Shake Dimension
Compañía: Good Feel.



- 2009
DS - WarioWare DIY
Compañía: Intelligent Systems.



- 2013
Wii U - Game & Wario
Compañía: Nintendo SPD.



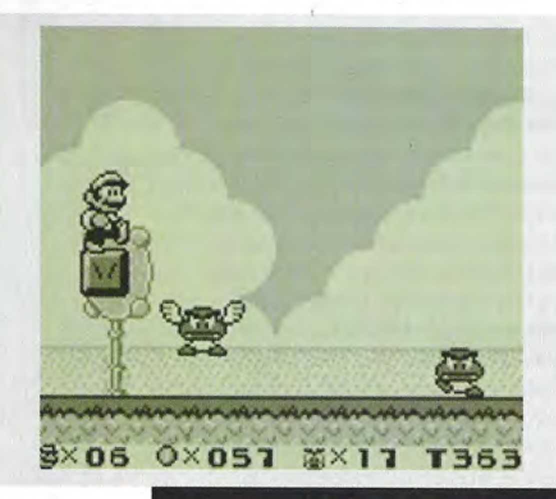
10 Clásicos deliciosamente veraniegos

La selección de este mes tiene la virtud de emanar el olor a verano con solo encender la consola. Ya sea pleno agosto o mitad de octubre. ¡A mojarnos!

SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS / GAME BOY

Nintendo dio un salto de gigante, tanto en gráficos como en diversión, con la segunda aventura de Mario para su mítica portátil. El cartucho arrancaba de una manera deliciosamente veraniega, con nuestro bigotudo héroe recorriendo la costa mientras intentaba liberar Super Mario Land del hechizo del malvado Wario, ¡al que vimos por vez primera en este juego! Entonces ni apareció en portada, pero hoy es de lo más popular y estrena juego este mes. Curiosamente desembarcó en las tiendas españolas en enero de 1993. Daba igual que jugásemos con bufanda y jersey: cada vez que iniciabas partida era como estar de vacaciones en la playa.





WAVE RACE 64 / NINTENDO 64

Si hay que hablar de juegos de temática veraniega, es imprescindible mencionar el arcade de motos acuáticas creado por Nintendo EAD para la flamante N64 (fue uno de los tres cartuchos de lanzamiento). Ahí va un dato curioso: el primer Wave Race fue de Game Boy, desembarcó en EEUU en julio de 1992, y no llegó a Europa hasta el verano de 1997... mientras que en Japón ni siquiera llegó a ponerse a la venta. Tanto el original portátil, como la entrega para N64, fueron diseñado por el mismísimo Miyamoto.







SUPER SPIKE V'BALL / NES



El volley playa es el deporte veraniego por excelencia, y tuvo en este cartucho de Technos a uno de sus mejores embajadores. Los padres de Double Dragon adaptaron a Famicom su recreativa de 1988, aunque la versión NES no llegaría a Europa hasta 1992. Gracias al adaptador NES Four Score se podían organizar partidos para cuatro jugadores.

LOST IN BLUE / DS



A veces el paraje más idílico puede convertirse en un infiero. Que se lo digan a la pareja protagonista de esta aventura de Konami, en la que debíamos garantizar su supervivencia, en una isla desierta, utilizando las clásicas características de Nintendo DS. Por ejemplo, soplábamos al micrófono para avivar la chispa con la que encender una hoguera.



EARTHBOUND / SNES

Un vibrante colorido, una ambientación con visita a una ciudad costera incluida, momentos maravillosamente chiflados como cuando la secta de encapuchados se empeña en pintar el mundo de azul... todo ello convierte a esta joya en el RPG ideal para escapar del Sol en las tardes de verano.



SUPER MARIO SUNSHINE / GAMECUBE

Por supuesto, no podíamos olvidar la aventura más soleada de Mario, algo que ya quedaba patente en su propio título. De hecho, en su Japón natal salió en pleno julio de 2002, aunque los europeos tuvimos que esperar hasta octubre para visitar Isla Delfino y probar el último ingenio del Profesor Fesor: el ACUAC (Aparato de Chorro Ultra Atómico Combinado). Es un deslumbrante plataformas, repleto de luz y color, que pide a gritos una remasterización cuanto antes.



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF / 3DS

Hasta los alcaldes tienen derecho a un día de playa. Por eso agradecimos a Capitán la posibilidad de viajar a Isla Tórtimer, un auténtico paraíso repleto de minijuegos (incluyendo uno de pesca, claro). Echando la vista atrás, para visitar la isla en el Animal Crossing de GC había que conectar la consola a una GBA.





3D OUT RUN / 3DS

La recreativa más veraniega de la historia desembarcó en 3DS con formato de pantalla 16:9, gráficos a 60 fps y un impresionante efecto 3D. De hecho, todos los maravillosos 3D Classics programados por M2 para Sega lo tienen. Por supuesto, no falta la inmortal banda sonora compuesta por Hiroshi "Hiro" Kawaguchi en 1986, a la que se incorporaron dos nuevos temas. Una auténtica gozada portátil. Sin Magical Sound Shower no hay verano. Así de simple.





Wii SPORTS RESORT / WII

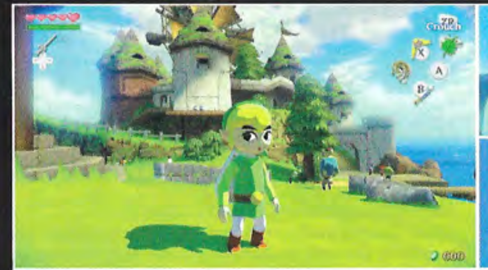


Diseñado para exprimir el Wii Motion Plus, este tour por el resort de Wuhu Island ofrecía 12 pruebas deportivas con las que echar unas risas con amigos y parientes. Desde surcar el mar a bordo de una moto acuática o una piragua, a practicar golf, ciclismo, baloncesto, lanzamiento de frisbee, ping pong, paracaidismo... ¡menuda vidorra se pegaban nuestros Mii! Como propina, cómo no, repitieron los bolos.

THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER / GC, Wii U



Una obra maestra que jamás nos cansaremos de reivindicar, tanto en la versión original de GameCube como en el fabuloso remake para Wii U. Explorar el mar a bordo de Mascarón Rojo es una de las experiencias más mágicas que nos ha brindado el mundo de los videojuegos. Es curioso: en su día muchos lo criticaron y ahora mismo no son pocos los que lo catalogan como el mejor Zelda de todos los tiempos.





Consultorio

Enviad vuestras dudas a **revistanintendo@gmail.com** y este señor las traerá.

Ricardo Sierra

¿Cómo se pone el modo héroe en Splatoon 2?

Vas a la izquierda del vestíbulo, donde está una de las Calamarciñas de Splatoon. Al acercarte, se sumerge en una alcantarilla. Te sumerges tú también y... ¡listo! Accedes al modo héroe.

Núria y Martí

Hola. Me llamo Núria. Mi hijo Martí tiene una duda sobre la Octo Expansion. Querría saber si, cuando has acabado las pruebas, el personaje que te han asignado se mantiene para siempre o si se puede cambiar. Muchas gracias



¡El personaje de la Octo Expansion no te lo asignan! Lo eliges tú al principio: sexo, color de piel, color de ojos y peinado. Después, además, sí puedes cambiarlo en cualquier momento y sin haber acabado las pruebas. Eso sí, dentro del Metro Abisal, donde se juega toda la Octo Expansion, solo puedes elegir entre octariano y octariana, con los ajustes estéticos mencionados. Incluso después de haber acabado todas las pruebas, esto sigue siendo así. Los Inklings, no son en ningún caso elegibles en las misiones de la Octo Expansion... pero, una vez que has superado al jefe final, ya puedes elegir en el resto de modos al que prefieras de los 4 personajes: Inkling chico, Inkling chica, octariano y octariana. ¿Algún preferido?

LA PREGUNTA DEL MES

Joan Urios

Hola RON! Tod@s mis amig@s están loc@s por el Fortnite. Intentamos conectarnos con el chat pero no sabemos cómo. Unos juegan en iPad otros en la play, y yo en Switch. ¿Cómo lo hacemos para hablar juntos? ¡Gracias!

Una vez hayas iniciado sesión, la pantalla principal es la SALA. Arriba hay distintos menús, entre los que puedes navegar con R y L. En el primero puedes ver que hay tres huecos libres alrededor de tu avatar. Si pulsas A sobre uno de ellos se abrirá un menú en el que podrás elegir entre aquellos amigos que estén en línea y jugando a Fortnite. Si pinchas en uno aparecerá la opción de "Invitar al grupo", para que tu amigo la acepte y entre en tu sala. A partir de ahí, ya podéis hablar en todo momento por el chat de voz y el escrito (pulsando -). Pero ojo, que antes os tenéis que haber hecho amigos, tanto en Switch como en Epic Games. Para enviar la solicitud de Epic pulsa + y ve donde dice "amigos de Epic". Aquí pincha en el icono del centro, el que parece la silueta de una cabeza con el símbolo +. Puedes buscar por nick o por e-mail. Sobre el amigo con PS4... con él no vas a poder entrar a una sala de chat. Con los de iPad sí, y con los de Mac, PC y Xbox One también. A su vez, el de PS4 sí que puede jugar con iOS, MAC y PC, pero no con otras consolas (Switch y XO). Si en la sala ha entrado ya el jugador de PS4, no podrás entrar. Aparecerá un mensaje de "Error al unirse al grupo". En resumen, desde Switch podemos jugar y hablar con cualquiera, esté conectado con el sistema que sea... a excepción de PS4, que lo han restringido. ¡Lástima!



Desde Switch podemos jugar y hablar prácticamente con cualquier jugador de Fortnite. ¡Y sin usar el móvil ni más apps!

Pablo Morales

Hola mi nombre es Pablo Morales He oído que después de Pokémon Let's Go sacarán un juego de mecánicas clásicas que será la octava generación ¿Es esto cierto?

Efectivamente, en 2019 llegará un Pokémon RPG a Switch de la saga principal. También es seguro que tendrá muchos nuevos Pokémon, pero para saber si hablamos de nueva generación aún toca esperar. ¡Paciencia!

Jaime

Hola RON, me llamo Jaime y tengo una duda que me inquieta mucho: ¿Por qué no hay un modo de juego en Splatoon 2 que sirva para jugar 2 personas en la misma consola? Gracias.

En la primera parte, de Wii U, apenas había un modo (algo soso) en el que uno jugaba en el televisor y otro en el Wii U Gamepad. En Switch no puede hacerse, claro, y tampoco es un juego que, como Mario Kart, pueda aguantar bien la jugabilidad a pantalla partida.





LA PREGUNTA DEL MES

Joaquín Ramón

Hola, amigos. Hace ya unos 15 años que se dejó de hablar de los bits de las consolas. Concretamente desde los 128 de GameCube. Me gustaría saber si las consolas posteriores, tanto de sobremesa como portátiles, han seguido doblando el número de bits consecutivamente, o si cuentan con otra manera de medir su potencia. En este caso me gustaría conocer si existe equivalencia. Gracias.



Es un tema que, efectivamente, ha pasado a ser retro. Las generaciones de NES, SNES y N64 estuvieron muy marcadas comercialmente por las cifras. No solo se hablaba de bits, sino de colores en pantalla, tamaño de sprites, planos de scroll... Pero los sistemas evolucionaron a tener un hardware (componentes) muy similar al de los ordenadores, donde siempre fue absurdo hablar en estos términos de forma global, ya que las mezclas pueden ser enormes. De hecho, GameCube era de 128 bits... solo para determinadas operaciones, mientras otras se ejecutaban en 32 o 64 bits. Todas las consolas ya mezclan muchas tecnologías, y su capacidad global depende de RAM, GPU, velocidad de reloj, núcleos... El término más usado últimamente para medir la capacidad final es el de "teraflops" (operaciones de coma flotante por segundo), pero no parece que vaya a ponerse muy de moda. Al fin y al cabo, el resultado final no son cifras, sino juegos.



Las consolas de Nintendo siempre sorprenden con gráficos que van más allá de lo que se supone por sus componentes

Camilo Fuentes

Hola, soy Camilo y tengo una pregunta: ¿Podría traer la próxima revista un póster de Fortnite? Me encantaría.
Vamos a traer algo mejor: ¡una súper guía gratuita! Hablamos de un suplemento adicional, cargado de toda la info para que lo exprimáis al máximo.

Sara Cid

¡Hola RON! Tengo dos preguntas acerca de SSBU. Hablasteis sobre los personajes eco, poniendo el ejemplo de Daisy. ¿Habrá alguno más? ¿Será compatible el Smash de Switch con el de 3DS o Wii U? Gracias.
Sí que los habrá: Lucina será eco de Marth y Pit Sombrío de Pit. La retrocompatibilidad será imposible, ya que el nuevo juego tendrá, además de nuevos y mejorados



gráficos, movimientos y personajes diferentes. En este caso además, tampoco se podrá usar la 3DS como mando. Lo que sí vuelve es el control de GameCube que, adaptador mediante, volverá a ser compatible por cuarta vez.

María José Gómez

En la pantalla de inicio, donde salen los juegos, la tengo llena ¿Qué pasa si pongo otro juego? ¿Se me borra uno? ¿O se guarda en un sitio y los puedo cargar? Los tengo en tarjeta, menos 2 descargados y una demo.
Cuando superas los 12 juegos/demos (en tarjeta o de descarga indistintamente), al final de la lista aparece la opción "Todos los programas". Al pulsar, cambiará el menú y aparecerá todo el listado, ahora con los iconos más pequeños.

Álvaro Muñiz

¿Super Mario Party tiene online contra otros jugadores en los minijuegos?
¡Sí que lo tendrá! A través de un modo especial precisamente para jugar a minijuegos de forma suelta, no en el modo tablero.



Némesis Gamer

¡Hola RON! ¿Teniendo el online de Switch te harán regalos? ¿Se sabe ya fecha exacta para la salida del "nuevo" Luigi's Mansion?
Mientras dures suscrito siempre tendrás acceso a descuentos exclusivos en la eShop, además de juegos gratuitos, empezando por varios clásicos de NES con modo online añadido. Con respecto al remake de Luigi's Mansion para 3DS, está previsto que llegue a finales de este mismo año.



¡PARTICIP@!

Si tienes cualquier duda sobre el universo Nintendo, escríbenos a

revistanintendo@gmail.com



El cofre de los Lectores

El lugar al que llegan todos vuestros correos se abre un mes más, suena la melodía de Link... ¡y mirad cuántos tesoros escondía!

VUESTRAS COLECCIONES

Un mes más, nos habéis llenado la cuenta de colecciones asombrosas. Estos son algunos ejemplos de todo lo que tenéis.


Paula


Rodrigo


Alexiver Arias


Richard Bertomeu

VUESTRAS IDEAS

Mario Rabanal:
Super Smash Racing sería un juego con todos los personajes de Super Smash Bros. Ultimate, pero tipo Diddy Kong Racing. Tendría modo historia, donde Bowser, Ganon, y el Rey Dedede serían los malos. Habría carreras, pero con modo Double Dash.









VUESTROS MENSAJES

Qué emocionante, y cómo nos da fuerzas siempre, leer lo que significa para vosotros la Revista Oficial Nintendo. ¡Infinitas gracias!

«Un amigo me convenció para comprar la revista y, desde ese día, os compro siempre que puedo. Enhorabuena por hasta dónde habéis llegado.» Alexiver Arias.

LA CARTA DEL MES

Hola RON, me llamo Casimiro y tengo 12 años. Me encantan YO-KAI WATCH, Dragon Ball, y todos los anime. En noviembre vi vuestra revista en un quiosco. Al principio me la compré por la portada de YO-KAI WATCH 2: Mentespectros (un gran título) pero al leerla... Me pareció grandiosa!!!! Qué casualidad que me compre la revista número 300 y no la 301. Desde entonces me la compro cada mes. Me río, me llevo buenas impresiones de los juegos y, gracias a un artículo de la Switch, mi abuela accedió a comprarme esa gran consola. Aún no la tengo, pero la probé en el Switch Tour. No habría ido si no fuera por la revista, y ya sé cuál va a ser uno de mis primeros juegos: Pokkén Tournament DX. Me encanta el cambio de fase. Será mi primer juego si no existe un Dragon Ball bueno. Un fuerte abrazo.

TOP DE JUEGOS DESEADOS

Este mes rescatamos una lista de propuestas con mucha calidad. Hay títulos deseados por muchos e invenciones muy originales. ¡A ver qué se cumple, Diego!

DIEGO GONZÁLEZ

1. Mario Kart 9 (Switch)
2. Let's go Mario Party (iOS/Android)
3. Fortnite + Mario + Rabbids Pack (Switch, PC)
4. New Super Mario Bros DX (Switch)
5. Captain Toad Adventure (Switch/3DS)
6. Mario & Luigi: Metalbot Bros (3DS)
7. Super Mario Odyssey 2 (Switch)
8. Super Mario Galaxy 3 (Switch)
9. Mario & Luigi: Compañeros en el Tiempo + Triquiñuelas de los Broodals (3DS)

El MURAL del castillo



Podríamos hacer el mural a dos páginas enteras... ¡y aún así nos faltaría espacio! Un mes más, tratamos de publicar todo lo posible, y de todas las edades. Los vemos todos... y no encantan. ¡Gracias!


Ariadna Mansilla 12 años



Alex Sabater 7 años



Xavi Sabater 10 años


Gael



Germán Rodríguez 9 años


Iago Castro 10 años


Iker Rodríguez 12 años


Inés 7 años



Irati (11 años)


Joan Carles Macho



Pablo Varela 11 años



Leo 8 años


Pedro Blazquez


Roque 12 años

LOS ARTISTAS DEL MES

Joaquín (Padre de Paula)

Hola revista!! Me llamo Paula y tengo 12 años. Todos los meses mi padre me compra la revista, los dos somos muy adictos a vuestros videojuegos y consolas y como él antes de dármela la lee, quiero que se tope con esta sorpresa.





Paula, de 12 años

Ese pedazo de dibujo de Wonder Boy (su juego favorito de cuando pequeño) lo ha dibujado él, ¿A que es un artista? Bueno espero que sigáis siendo así de grandes. Un saludo!!!!

¡TÚ ERES LA ESTRELLA!

Queremos más tops, preguntas, críticas, fotos, dibujos... Siempre leemos todos los mails, y nos encanta cómo sentís el universo Nintendo.



Todo a:
revistanintendo@gmail.com

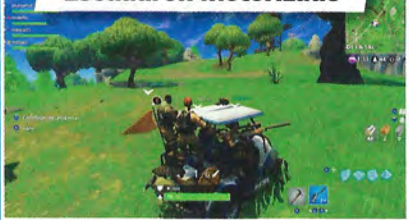


FORTNITE

¡LLEGA EL CHOQUE DE MUNDOS!

La temporada 5 ya está aquí, y trae consigo un aluvión de novedades. Llegan, por supuesto, montones de nuevos skins, y además hay cambios en la tormenta, nuevos controles, más desafíos... ¡incluso un coche!

Escuadrón motorizado



¡En el nuevo desierto del mapa han aparecido coches! Unos carritos todoterreno que nos permiten recorrer el territorio en grupos de hasta 4 jugadores. El techo sirve de cama elástica y, si los dos pasajeros de detrás inclinan el stick hacia abajo, el morro se levanta y es más fácil saltar obstáculos.

Se amplía el arsenal



El nuevo subfusil compacto es la más reciente incorporación a la armería de Fortnite. Solo está disponible en rarezas épica y legendaria, y es una auténtica bestia para el combate a media distancia. Su estreno fue tan brutal que ya ha sufrido una corrección para equilibrarla con el resto de armas.

¡Desafíos semanales!



3 de los 7 desafíos de cada semana son accesibles ahora sin necesidad de adquirir el pase de batalla. Nos quedamos sin el objeto de recompensa, ya que es necesario superar 4 para obtenerlo, pero ganamos un plus de diversión para los jugadores que siguen jugando de manera totalmente gratuita.

Pliegues en el espacio



La gran grieta del cielo se está reproduciendo por el terreno de juego, y no se trata de ningún elemento decorativo. Cuando atravesamos una de estas rajas dimensionales nos teletransportamos al cielo justo encima para volver a caer planeando. Una genial manera de avanzar un buen puñado de metros.

Apunten... ¡fuego!



El disparo ha adquirido otra dimensión gracias a los sensores de movimientos. ¡Cómo mola apuntar a la pantalla con los Joy-Con! Los podemos configurar indistintamente en cuatro aspectos: apuntando con ZL, sin pararnos a apuntar, para las armas con mira, y para el modo construcción.

¡La tormenta se mueve!



En los movimientos 7, 8 y 9, el ojo de la tormenta ya no se cierra sobre sí mismo, sino que se desplaza a una nueva ubicación aleatoria. El final de la partida es aún más trepidante, con todos dejando sus fuertes para no quedar en fuera de juego. ¡La zona segura se mueve con nosotros dentro!





Analizamos a los nuevos personajes y damos las claves para dominar las técnicas avanzadas.



pág 76 **Octo Expansion**

Toda la ayuda que necesitas para el impresionante nuevo modo "solitario" del genial Splatoon 2.





LA METAMORFOSIS DEL MAPA

La nueva temporada ha causado estragos en todo Fortnite. El cambio más significativo lo encontramos en el mapa, donde ha aparecido una gran zona desértica que se ha llevado por delante la antigua Charca Chorreante. En su lugar, tenemos ahora **el Oasis Ostentoso**, que está en un árido desierto lleno de cactus, estatuas de dinosaurios, ¡e incluso un circuito de carreras! Aquí encontramos los nuevos carritos todoterreno, que podemos conducir solos... o montar en ellos a todo nuestro escuadrón para correr lejos de la tormenta. Otra novedad está en la otra punta del mapa, donde los secos Acres Anárquicos han sido sustituidos por **la lujosa "sociedad sibarita"**. Tiene una mansión, una piscina enorme, varias pistas de tenis, campos de golf... Toda una zona para la alta sociedad, y que da mucho juego en los desafíos semanales. Y no podemos olvidarnos del **campamento vikingo** que ha aparecido en lo alto de una montaña. Los nórdicos nos han dejado un interesante campo de batalla con un enorme navío y multitud de cabañas y escondrijos en los que dar rienda suelta a nuestras estrategias. Este nuevo asentamiento no tiene nombre en el mapa, pero para visitarlo no tenemos más que aterrizar en la colina que está entre la Ribera Repipi y el Caserío del Colesterol.









PASE DE BATALLA TEMPORADA 5

Volvemos a tener 100 niveles que alcanzar con sus respectivas 100 recompensas. Llegan nuevos skins, picos, estelas, y otros muchos elementos desbloqueables. Además, por supuesto, de los valiosos paVos... ¡Hasta 1500 podemos conseguir si llegamos al nivel 98! Y con solo 2 niveles más desbloqueamos al legendario Ragnarok, el temible skin vikingo con el que presumiremos de ser reyes del pase de batalla. Además están los desafíos semanales, que son la mejor manera de llegar al nivel 100. Ya no solo por el plus de profundidad que nos da a la hora de jugar, sino por las jugosas recompensas que obtenemos: miles de puntos de experiencia.





SEGUNDA PARTE

MARIO TENNIS Aces

Nuestra academia de tenis no cierra por vacaciones. Coged la raqueta y preparaos para recibir una clase magistral de técnicas avanzadas de Mario Tennis Aces. ¡Vamos a la pista!

ACUMULA ENERGÍA

La energía es uno de los elementos más importantes de los partidos, ya que se utiliza para realizar golpes y movimientos especiales. Gestionar bien su uso es vital, pero claro, para hacerlo primero necesitamos haber acumulado una buena cantidad de ella. Preparar el tiro (dejando pulsado el botón) y golpear desde la zona estelar es la forma más segura de conseguir energía. El golpe maestro también es una buena "fuente energética".



Anticiparse es la mejor manera de preparar los golpes.



La zona estelar aumenta la ganancia de energía.

SAQUE DIRIGIDO

Si tienes energía de sobra podrás pulsar R durante el servicio para realizar un saque dirigido. Si apuntas a las esquinas harás un tiro muy difícil de devolver por el rival... aunque no imposible. Por eso, lo mejor es aprovechar el factor sorpresa y utilizarlo solo en los puntos decisivos de los partidos. ¡A por el ace!



ASEGURA LA DEFENSA

Como reza el dicho, "no hay mejor ataque que una buena defensa". ¿O era al revés? En Mario Tennis Aces no sirve dominar al máximo todos los movimientos ofensivos si después somos un "colador", o si no somos capaces de devolver los golpes del rival con garantías. A veces, y sobre todo cuando el oponente lleva la iniciativa en el punto, tenemos que fiarnos de nuestra intuición y correr hacia el lado de la pista al que creamos que va a ir dirigida su bola, lo cual es una lotería. Por eso, lo ideal es evitar estas situaciones desplegando una defensa que nos permita mantener el dominio cuando tengamos el servicio y dar la vuelta a la situación cuando nos toque restar. El secreto para lograrlo está en fijarse bien en la manera de jugar de nuestro rival. Bueno, y en seguir los siguientes consejos que os damos, claro.

COLOCACIÓN EN PISTA



EL FONDO de la pista, en su zona central, es el lugar idóneo para defender la mayoría de golpes. Evitad subir a la red "a lo loco".

DEVOLVER GOLPES LIFTADOS



LA ESTELA ROJA indica que el golpe que viene es liftado, por lo que la bola bota mucho. Si viene cargado a tope, pulsa A para repelerlo.

DEVOLVER CORTADOS



EL EFECTO y la profundidad de los tiros cortados suelen complicarnos mucho la vida. Para defender bien uno cargado hay que pulsar B.

DEVOLVER PLANOS



LOS GOLPES PLANOS destacan por su elevada velocidad, sobre todo si vienen al máximo de energía. Defenderlos con Y es la mejor opción.

UTILIZA EL GLOBO



LAS VOLEAS, cuando el rival sube a la red, pueden ser letales. Una gran manera de contrarrestarlas es devolviendo un globo profundo.

VELOCIDAD ETÉREA



RALENTIZAR EL TIEMPO (manteniendo R) es la única manera de llegar a bolas inalcanzables. Consume energía, así que trata de usarlo como último recurso.



GOLPES AVANZADOS

Los golpes básicos, que ya vimos el mes pasado, son los que llevan el peso del partido. Pero los avanzados son los que, en muchas ocasiones, inclinan la balanza hacia un lado u otro. Ejecutarlos correctamente es importante, pero casi lo es más aún saber en qué momento ejecutar cada uno de ellos. Tened en cuenta que todos los tiros, excepto el golpe fuerte, consumen energía, por lo que siempre debemos tener presente que los partidos son largos, por lo que no siempre nos conviene "darlo todo" en cada punto. En su lugar, intentad acumular energía en los compases iniciales de cada juego y decidid vuestra estrategia en base a las características del rival. Si es lento os conviene usar más golpes dirigidos, pero si es muy rápido, y lo devuelve todo, quizás os convenga guardar energía para lanzar golpes especiales e intentar romper su raqueta. ¡Vosotros decidís!.

GOLPE FUERTE



➲**SORPRENDER** al rival con un tiro potente y rápido es posible si pulsamos dos veces cualquier botón de golpeo. Eso sí, suele ir al centro.

GOLPE DIRIGIDO



➲**EN LA ZONA ESTELAR,** pulsa R y se activará. Si estás en el fondo, apunta a las esquinas. En la red, una buena idea es apuntar al cuerpo del rival.

GOLPE MAESTRO



➲**DEVOLVER BOLAS** lejanas es posible con esta acrobacia, que se realiza con el stick derecho. Su único secreto es practicar muchísimo el golpe.

GOLPE ESPECIAL



➲**CON LA ENERGÍA AL 100%** pulsa L para hacer un super tiro muy difícil de bloquear. Úsalo en puntos determinantes, como en una ventaja.

DOMINA EL BLOQUEO

Los golpes dirigidos y especiales son muy complicados de defender, pero, con práctica y nuestros consejos, se pueden bloquear. Eso sí, tened en cuenta que si falláis el bloqueo de un tiro dirigido, golpeando la bola demasiado pronto, la raqueta sufrirá daño. Y lo que es aún mucho peor; si erráis el bloqueo de un golpe especial perderéis una raqueta completa. Por eso, y en especial si vamos por delante en el marcador global, a veces es mejor no intentar devolver estos tiros especiales. Y es que, en ocasiones, es mejor táctica "dejarse" ganar un punto no decisivo que exponerse a dañar o perder una de nuestras raquetas. De todos modos, esto no significa que debáis cogerle miedo al bloqueo. Practicadlo a menudo y reduciréis el riesgo de fallo.

BLOQUEAR GOLPES DIRIGIDOS



➲**ESPERAR LA BOLA,** y golpearla justo cuando esté junto al cuerpo de nuestro personaje, es la forma de bloquear estos tiros. ¡Afina tus reflejos!

BLOQUEAR GOLPES ESPECIALES



➲**LA VELOCIDAD ETÉREA** es la mejor manera de intentar pararlos. Arriésgate a hacerlo solo cuando se trate de un punto decisivo. Si no... ¡menudo riesgo!

Mario Tennis Aces



NUEVOS TENISTAS

Los torneos online son una fuente inagotable de diversión. ¡Y además participar en ellos tiene premio! Durante la competición de julio pudimos conseguir a Koopa Tropa, el mítico enemigo de los juegos de Mario. Por su parte, y solo por participar en los torneos online durante el mes de agosto, podéis engrosar la lista de jugadores con Blooper. Este calamar, que es otro clásico de las aventuras de nuestro bigotudo favorito, demuestra en la pista que es capaz de moverse igual de bien fuera del agua que bajo ella. Si no os apuntáis al torneo, pues os aparecerá (también de forma gratuita) un mes más tarde.

KOOPA TROOPA

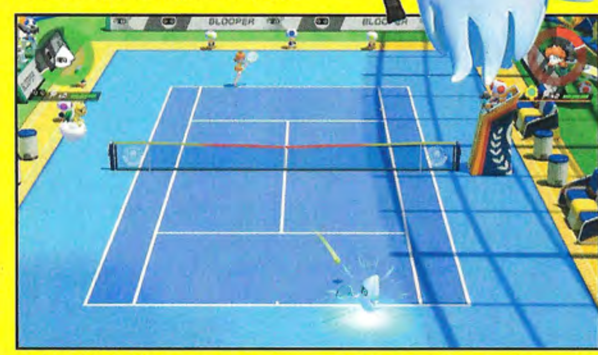
Que no os engañe su aspecto de tortuga. Este jugador es uno de los más rápidos del circuito de Mario Tennis Aces. Su imponente velocidad y aceleración convierten a Koopa Troopa en uno de los mejores tenistas para jugar desde el fondo de la pista. Si os sentís cómodos con Yoshi o Toad, dadle una oportunidad.



EL GOLPE MAESTRO de Koopa Troopa es realmente efectivo. Combinado con su gran velocidad, hace de él un gran jugador.

BLOOPER

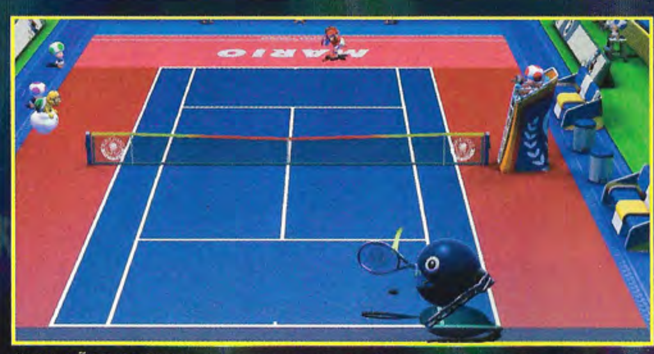
Blooper pertenece a la clase de jugadores pícaros, como Estela o Boo. Su especialidad, por tanto, es imprimir grandes efectos a los tiros. En el caso del calamar, los golpes que efectúa no adquieren tanta curvatura como los del fantasma, pero sí que alcanzan una velocidad mayor.



EL EQUILIBRIO entre técnica (con geniales efectos) y potencia es la principal virtud de Blooper. Sin duda, ¡un tenista sorprendente!

EL MODO SENCILLO

Si os apetece una experiencia más cercana a la del tenis real, vuestro modo es el sencillo. En esta modalidad desaparece la energía y, con ella, los golpes y movimientos especiales. Por ello, para ganar es más importante que nunca tener una buena colocación en pista y anticiparse a las intenciones del oponente. A la hora de atacar, una buena estrategia es alternar entre dejadas, globos y golpes cruzados, puesto que mover al rival de un lado a otro hace que le sea complicado golpear con comodidad. Además, en estos encuentros cobran más importancia que nunca las características únicas de cada tenista, así que no dudéis en sacarles el máximo partido. Por ejemplo, si jugáis con Boo, aprovechad sus endiablados tiros con efecto o, si lo hacéis con Yoshi, explotad su gran velocidad para aburrir al rival a base de devolverle todas las bolas. Como siempre, el secreto para convertirse en tenista de primer nivel está en practicar y practicar. ¡A por ello!



ENGAÑAR AL RIVAL es una de las claves de estos partidos. Tratad de no ser previsibles en las direcciones de vuestros golpes y buscad el contrapié.



EL TIRO EN SALTO nos permite lanzarnos hacia un lado para alcanzar bolas lejanas. Se realiza con R, aunque no conviene abusar demasiado de él.



LA ZONA ESTELAR aparece con mucha menos frecuencia en estos partidos, pero es efectiva al máximo. Golpead desde ella siempre que podáis.



El Centro de Investigación de Cefalópodos está que arde estos días. Nuestros más intrépidos investigadores se infiltraron como pasajeros, y nos han traído en exclusiva los secretos mejor guardados de las profundidades del metro. ¡Que corra la tinta!

RUMBO A CROMÓPOLIS

En el metro hay ochenta pruebas y mucho por descubrir pero, para que puedas manejar cuanto antes a los octarianos en el modo multijugador, te desvelamos la forma más corta de reunir los cuatro chismes. Eso no quiere decir que sea la menos complicada, así que toma nota de los consejos de nuestros expertos para estos veintiún locos niveles, y sigue el orden numerado.

1 A05: Valdeamazona

Rompe todas las cajas para obtener cascos protectores, caviar rojo, e incluso un arma especial en el último combate. En la lucha contra las dos octoamazonas, procura subirte a una de las columnas para obtener la ventaja de disparar desde arriba. ¡Es lo mejor!

2 A04: Avenida Rebobina

Avanza sin parar y sin preocuparte por los enemigos. Salta siempre con el botón pulsado al máximo o no llegarás a la siguiente plataforma. Especial cuidado con los rodillos. No te hacen daño dentro de la esfera, pero rebotas y caes al vacío.

3 B01/A03: Cantón Chicle

En la zona de la cuesta, justo después del ventilador, guíate con el caviar rojo para saber por dónde llevar la bola 8. Para pasar el segundo y estrecho balancín, coloca la bola justo delante de la rampa y dispara recto y sin parar.



4 A02: Aguamarina

Si te manejas mejor en combate con tu arma principal que con el Pez Dorado, ignóralo al principio y no lo cojas hasta haber acabado con todos los enemigos... excepto los dos últimos, que en todos los niveles de Torre y Pez Dorado siempre reaparecen. Hay tiempo de sobra, así que no te preocupes si caes derribado alguna que otra vez.

5 G06/A01: Los Filamentos

Antes del primer punto de control tienes que saltar al final de cada tintarraíl. Luego ya no es necesario, y lo único que tienes que hacer es disparar a los peces globo. En la zona de los octotiradores, cambia de tintarraíl justo cuando fijen su disparo (el láser se vuelve más intenso). Después del cuarto control, dispara al pez globo y pégate a la pared de la izquierda. En las 4 rampas finales tienes que disparar en pleno vuelo al pez globo del final.



6 I07/G07: Los Cigüeñales

En la zona final, ve siempre sumergido en el coche para que no te vean los octotiradores. No hay prisa, en una vuelta eliminas al enemigo y en la siguiente saltas a su coche. Sal a disparar solo cuando pase un único coche a tu lado. Si asomas la cabeza cuando hay 2 juntos, te cubrirán de tinta en menos que tinta un pulpo. Después del último control, mantén el coche siempre sobre la línea amarilla discontinua y dispara a los giruptores para abrirte paso entre los rodillos. Cuidado, ¡que se vuelven a cerrar!



Conoce la ubicación de los 4 chismes y los secretos de cada nivel para sacar cuanto antes a los octorianos del metro Abisal.



7 I06: Ronda Tirolina

Desde la primera plataforma, elimina al enemigo más adelantado y dispara rápido al pescante de la izquierda. Llama la atención de los dos octocópteros para dispararles desde aquí, y pasa al pescante de justo a la derecha. Asoma lo justo para eliminar a los dos enemigos de delante y continúa hacia la derecha. Elimina al enemigo de delante y ve a la plataforma de abajo a la derecha para eliminar a varios enemigos desde ahí. Luego ve a la de aún más abajo, a la izquierda, dispara al pez globo y rompe las cajas para usar el tintransportador. Desde aquí, ya puedes eliminar al resto de enemigos. Si te colocas en la esquina al borde de esta plataforma, puedes darle a los de arriba sin ser visto.



8 I05/B08: Bulevar Celeste

Lo primero, templa los nervios. Este es uno de esos niveles en los que te dejas el saldo de tu abono pepino... No hay un solo punto de control, y con una diana que te dejes atrás, tienes que volver a empezar. Las octocepilladoras móviles son muy fáciles de saltar, pero cuidado con las fijas, que engañan. Salta al máximo y justo antes de chocarte... o te quedarás corto.

9 I04: Senda Mecánica

Paciencia infinita, y bombas deslizantes, son tus mejores amigas. Calcula el tiempo que pulsas R para que exploten (antes o después) y no desesperes. Puede que tengas que tirar mil bombas hasta cogerle el rollo al "timing" de la explosión.



10 I03/E01: Ciencentellas

No apuntes a los misiles pequeños, sino al suelo de debajo. A los octozepelines, en cambio, sí que tienes que darles lo más cerca posible del tentáculo. Si se te juntan varios, siempre a por el más grande, ande o no ande.



11 A06: Brincalatinta

Para rebotar en las colchonetas, deja pulsado B desde antes de impactar con ellas. Cuando tengas la llave, dispara a las esponjas de la izquierda para poder trepar por ellas. Luego elimina al octotirador sin dejar de saltar, y dispara el cañón al ventilador para atraer la plataforma y poder subirte.

12 A07: Valle Xenón

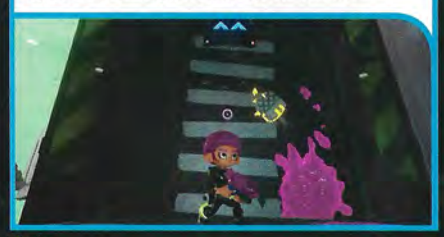
Si te quedas sin suelo bajo tus pies, el propulsor pierde apoyo y caes al vacío. No quieras correr con saltos imposibles. Párate y mira a tu alrededor. Siempre hay un giruptor al que disparar para activar un mecanismo, o un pescante oculto tras unas cajas que te ayuda a llegar al otro lado.

13 C03/A08: Cañada de la canica

Adelántate a la bola y elimina a los enemigos antes de seguir. Cuidado cuando estés sobre una esponja... la tinta enemiga las reduce y te dejan vendido. Para que la bola 8 deje de rebotar en la zona final, ponte en su camino y frénala con tu propio cuerpo.

14 C02: El Tintaducto

Para eliminar al primer enemigo sin gastar tinta, acércate a él para que retroceda y se caiga por el borde. Luego realiza solo 4 disparos cortos a la esponja que hay justo detrás y salta para trepar por ella. Para superar al robot limpiador, mancha un poco abajo a la derecha y espera a que vaya a limpiarlo. Aprovecha ese despiste para lanzar tres disparos en el centro (de arriba abajo) y trepa rápido hasta la rampa. Ahora dispara al pez globo, sube a las esponjas, y corre ignorando al enemigo. Si te paras a eliminarlo te puedes quedar sin tinta para desbloquear la meta.

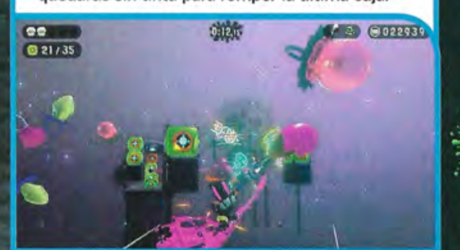


15 D06/C01: Campo Neón

No subas a un nivel superior sin haber eliminado antes todas las dianas del anterior. Y cambia de raíl solo cuando van los dos paralelos. Por mucho que sea contrarreloj, sigue siendo válido el dicho: "píntame despacio que tengo que prisa".

16 D07: Valle Anillo

Las dianas más difíciles del tintarraíl son la penúltima y la antepenúltima. Van casi juntas y en lados opuestos. El truco es romper la primera mirando de frente, como en la imagen. En la plataforma final, ataca a ráfagas para bucear por las salpicaduras. Si vas con el gatillo pulsado, te quedarás sin tinta para romper la última caja.

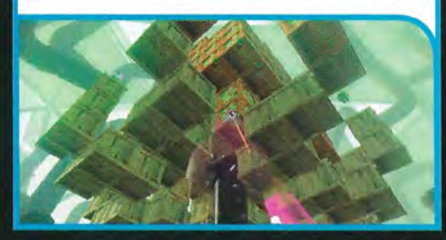


17 J03/D08: Malosvientos

No vayas a lo loco y aprovecha las muchas armas especiales y cascos protectores que hay sobre las cajas. Un truquito: cuando va a entrar en escena un nuevo enemigo aparece en el suelo la marca de su súper salto. Déjale una bomba justo ahí y... ¡uno menos!

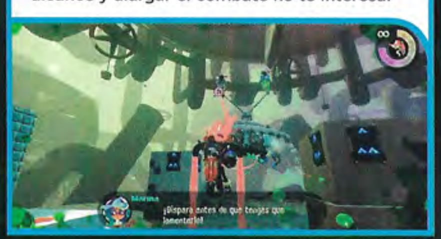
18 J02: Arroyohermoso

Lo difícil no es copiar la figura. Las cajas que tienes que eliminar son las naranjas. La "gracia" está en que las tres armas que nos ofrecen tienen un disparo que rompe más de una caja a la vez. Lo ideal es coger el cargatintas, y usar la mínima carga posible. ¿Cómo? pues apunta sin importar que cargue al máximo y, cuando tengas la mira donde la quieres, bucea, suelta el disparo y levántate. Pulsa el ahora disparo y suéltalo en cuanto aparezca la X en el objetivo.



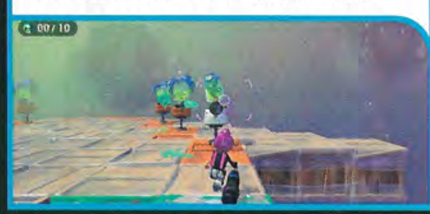
19 J01/H07: Cañada Industrial

Destruye los misiles de un disparo y, cuando dispare su metralleta, escóndete detrás de algún bloque. Para esquivar el rayo tintódico, pasa constantemente de bucear a volar y no pares de desplazarte lateralmente. Sé agresivo y acércate para eliminar a los octocópteros. El propulsor no tiene mucho alcance y alargar el combate no te interesa.



20 J04: Cala Oriental

Empieza por la derecha para evitar que te disparen todos. Elimina a los 3 primeros y detente a recuperarte. Cuando acabes con estos 6, ve al otro lado y empieza por el de la derecha, antes de que destruya todo el suelo. Los dos últimos usan lanzamisiles, así que no dejes de moverte cuando se fijen los objetivos sobre ti... o te caerás al romperse el suelo.



21 J05/C14: El Discordio

Cuidado con el segundo rodillo, que vuelve a su estado normal en cuanto dejas de disparar al giruptor, no como el primero. A partir de ahí, toca decidir entre usar los giruptores para abrirte camino entre los rodillos, o saltar al tintarraíl de al lado.

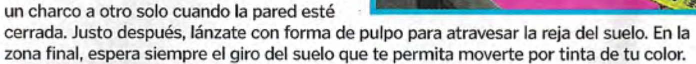
LAS 8 PRUEBAS FINALES

Aquí no hay rutas alternativas, ni caminos más cortos hasta la meta. Si te has dejado algún nivel pendiente en el Metro Abisal, no te preocupes. Cuando hayas acabado aquí, podrás volver a entrar para continuar donde lo dejaste. Pero ahora... prepárate para la locura final y para un cierre de aventura de lo más espectacular.

1 Torre Tétrica

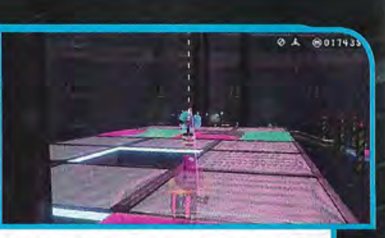


Llegas sin arma, y tienes que desplazarte sin que te vean. Siempre hay un momento en el que se dan la vuelta, o en el que una pared les impide verte. Si buceas, no te ven, pero tienes que ir despacio, inclinando muy suavemente el stick para que no te delate el chapoteo. En la zona del octotirador, salta de un charco a otro solo cuando la pared esté cerrada. Justo después, lánzate con forma de pulpo para atravesar la reja del suelo. En la zona final, espera siempre el giro del suelo que te permita moverte por tinta de tu color.





2 Cuartel Blindado

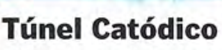


Llama la atención del octopatrullero y ponte al lado de las cajas del fondo. Cuando sus luces sean rojas, apártate a un lado y romperá las cajas al caer. Coge la llave que hay detrás y abre la cerradura. En la siguiente zona, centra la cámara antes de saltar a otro tintransportador. Estos saltos no están guiados como los cambios de tintarraíl. Una vez arriba, provoca al enemigo para esquivar luego su disparo y que rompa las cajas. Vuelve al principio, y usa las bombas para pintar el interruptor. Úsalas también para hacer avanzar la plataforma y elimina desde aquí al primer enemigo. Sube a la siguiente, adelántala un poco, y lanza una bomba a la otra plataforma para que se acerque a ti. Desde esta ya puedes eliminar al enemigo. Tras usar el lanzador, salta hacia abajo y ve al fondo de esta plataforma, a uno de los dos huecos entintados. Aquí no te alcanzan los rolonios, y puedes lanzar bombas al centro para hacer subir la plataforma.

3 Alberca Hialina



Entinta los bloques antes de saltar, y hazlo hasta abajo del todo por si el salto se te queda corto. Solo se llega al bloque más cercano, así que no quieras ir más rápido de la cuenta y saltar a otro más alejado. Tras pasar la zona de las rampas y llegar a otra igual que la primera, ve primero al fondo a por la llave y después a por la cerradura de la derecha. Cuando llegues a los lanzamisiles, espera que estén fijados los objetivos para saltar a otra plataforma.



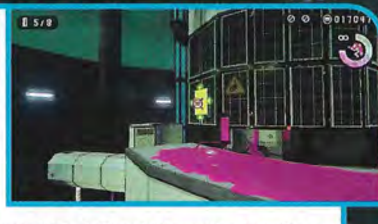
4 Túnel Catódico



En la última trampa de la primera tanda tienes que dar un salto corto en forma pulpo para pasar entre dos láseres. En la tercera tanda, empieza agachándote en el hueco de la X. Abre el interruptor, y vuelve a dar un salto corto para pasar por medio. Para saltar el último grupo, entinta la pared antes de abrir y trepa por encima para evitarlos. En la última sala ve primero a la izquierda, trepando por la pared, y pisa el interruptor. Vuelve sobre tus pasos y ve ahora a la derecha dando saltos cortos en forma pulpo.



5 Atalaya Láser



Tras el primer interruptor, ve por la izquierda, coge el registro y baja para ir por la derecha. Elimina a los enemigos de abajo, pulsa el interruptor, y sube a la reja de encima. Activa el interruptor de arriba y usa el nuevo tintransportador. Baja y dispara a otro tintransportador que llega hasta un nuevo registro. Vuelve, y sube justo a la espalda de donde cogiste el penúltimo registro. Dispara al interruptor de delante, y salta sobre los bloques que se han movido. Salta a la siguiente plataforma en la misma dirección, anda sobre el brazo que sobresale, y ve a la reja que hay debajo. Ahora vuelve a la pared que se movió y pinta la columna central para saltar sobre ella y trepar. Nada más coger este registro, el suelo se abre y aparece el último rodeado de enemigos. No pares de moverte y disparar.

6 Cúpula Pulpar



El núcleo acumula daño con la tinta enemiga, pero se regenera por completo en cada punto de control. Las bombas son buenas para avanzar un trecho, y son muy útiles si tienes prisa por huir de una ráfaga de misiles. En la zona final ten cuidado de no dejar quieta la plataforma en el trayecto de una bola 8. Y si quieres pararte a pensar, o a esperar el momento adecuado para avanzar, mantén una posición segura a base de disparos cortos al núcleo.

7 Centro Neurálgico



En su primera embestida, el Agente 3 solo usa bombas aparte del disparo principal. Sube a una columna y dispárale a placer. Su segundo ataque es la Esfera Tintera, y solo tienes que provocar que inicie la explosión cerca de una columna para doblar rápidamente la esquina y que la pared te proteja. Su siguiente estrategia es dispararte el rayo tintódico sin bajar de su plataforma, así que cuélale una bomba desde la columna más cercana para que salte y podáis continuar con la batalla. Por último te ataca con el salto explosivo, encadenando siempre tres seguidos. Huye de la marca que te indica dónde va a caer y, cuando acabe el tercero, ¡a por él!



8 Jefe Final - Efigie Pastificadora

Empieza por la bomba de color celeste de justo delante y luego ve a la izquierda, detrás del todo, y corre por el borde hasta llegar a la última. Cuando llegas al segundo 30, aparecen las cinco bombas verdes. Ve de izquierda a derecha bordeando el cuello y, tras eliminar la última, date la vuelta y asómate al borde para mirar hacia abajo. En cuanto se activen esas cinco bombas amarillas, ve a la derecha disparando hacia abajo para hacerlas estallar todas. Llegarás así junto a un tintarraíl. Cógelo, y saltarás automáticamente a otro distinto. Da una vuelta completa sin bajarte para eliminar cuatro bombas lilas. Cuando pases por segunda vez frente a las rejas, salta y sube esa pared para encontrar la quinta. Dispara al pescante para empezar a subir, y permanece atento a las flechas que te indican dónde están las bombas azules. Atento también al próximo pescante, con el que cambias al último tintarraíl para llegar ya hasta arriba.





LOS CONSEJOS MÁS PULPEROS

Por si todo lo visto hasta ahora no ha sido suficiente, te traemos también una ronda rápida de octoconsejos generales que te vendrán de lujo en tu aventura por el Metro Abisal. Abre bien los tentáculos, y no pierdas detalle, si quieres pertenecer a la élite octariana y subir así a Cromópolis a repartir tinta junto a los Inklings de todo el mundo.

Octorregeneración

Cuando se rompe tu primera defensa se oyen unos cristales rotos y te mueves más lento de lo normal. Cuando esto suceda, **retírate a esconderte** en algún lugar y sumérgete en tu tinta si es posible. A los pocos segundos, otro sonido te avisará de que ya estás recuperado. ¡Y a volver!





Protege tu cabeza

Los maletines que aparecen en algunas cajas son cascos protectores que nos otorgan, por decirlo así, una vida extra. **No lo cojas nunca con tu primera defensa rota**, o solo servirá para volver a tu estado normal. Espera antes a recuperarte para beneficiarte completamente de su efecto.

No hay pulpos zurdos

Si quieres disparar con sigilo escondido tras un bloque, **asoma siempre tu lado derecho**, ya que en ese brazo llevas el arma. Cuando aparezca la X sobre el punto de mira, ya podrá disparar sabiendo que acertarás en el enemigo. Por el lado izquierdo tendrías que sacar todo el cuerpo.





Rueda a toda mecha

En los niveles con Esfera Tintera, **no te pares nunca a eliminar enemigos** o coger cajas. Son carreras contrarreloj con el tiempo justísimo. Corre esquivando y hazla explotar solo en caso de necesitar romper cajas que te cortan el avance, o para desbloquear el registro de la meta.

Mejor... cara a cara

En los desafíos del modo Torre, **no quieras quedarte siempre encima** de ella para avanzar. A veces es imposible ganar los combates desde ahí arriba. La torre retrocede menos terreno si bajas y eliminas un par de enemigos... que si tienes que volver desde la base por haber perdido.





Paciencia, joven octariano

La dificultad de algunos niveles te lleva a tener que repetirlos muchas veces, y acabas de los nervios, prestando cada vez menos atención. Si eso te pasa, respira, disfruta del juego, y **aprende de tus caídas**. En alguna está la clave para salir de ese escollo que está poniendo a prueba tus nervios.

LOS SECRETOS DEL METRO ABISAL

Y aún le quedan ases en la manga a esta expansión. Cuando crees que ya todo ha acabado, te vuelve a sorprender con aún más contenido oculto y más objetos desbloqueables. No sigas leyendo si no quieres "spoilers", porque a continuación te desvelamos los últimos secretos de la gran Octo Expansion... ¡no se los cuentes a nadie!

Adiós a los ahorros

Después de ganar y ver todos los títulos de crédito, 10 niveles aparecen en el mapa marcados con "Pastimedallas": unas fichas para canjear en la nueva máquina expendedora de la estación central. No hace falta superar los niveles marcados, pero sí tener acceso a ellos, por lo que tendrás que superar alguno de los adyacentes. Si no te quedan Pastimedallas, **y has saldado ya tu deuda con Perla**, puedes seguir comprando por 15.000 pepinopuntos.

La moda más exclusiva

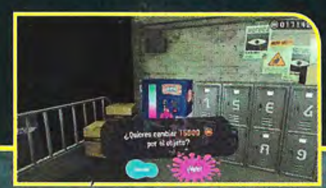
Ya tienes las claves para superar los 21 niveles que representan el camino más corto a Cromópolis, pero el metro Abisal es mucho más que eso. Nada menos que 80 niveles repartidos en 10 líneas, y cada uno con su propio Pastirrecuerdo. Si reúnes todos los de una misma línea de metro, obtienes una pieza de equipamiento para el modo multijugador. Así que aún tienes mucho trabajo por delante para conseguir esas 10 prendas exclusivas de la Octo Expansion.

Jefe Final Secreto

Y aún hay más... superar las 80 pruebas te otorga también el acceso a un último y épico enfrentamiento final... ¡Una batalla contra el Agente 3 de tu interior! Los primeros Inklings vuelven a aparecer, en un combate donde incluso los colores de la tinta homenajean al Splatoon de Wii U. Con la victoria obtienes un último objeto desbloqueable para el modo multijugador: El Palillo de Oro. Interactúa con la taquilla 8 en la estación central y... ¡Prepárate para sudar!

¡Mayday! ¡Mayday!

Si pides ayuda para superar un nivel, este queda marcado en el mapa y no puedes acceder a la información de su pastirrecuerdo. Sin embargo, esto no implica ninguna desventaja. No afecta a los premios del Tío Hipsópodo, ni al derecho a disputar el combate secreto de la taquilla 8. Incluso en las 8 pruebas finales puedes tirar de estas ayudas para avanzar, con la diferencia de que para volver a jugar estos niveles necesitarás haber acabado antes con el jefe final.









El consultorio del Profesor Kukui



¡La sección en la que el experto Profesor Pokémon de Alola os resuelve todas vuestras dudas!

Para ponerse en contacto con nosotros solo tenéis que escribirnos a: **revistanintendo@gmail.es**

¿Dónde están los iniciales?

Sara Cid

¡Alola, Profesor! Tengo una duda sobre Pokémon, Let's Go: Pikachu! y Let's Go, Eevee! Quería preguntar acerca del inicial. En Rojo/Azul se podía escoger a Bulbasaur, Charmander o Squirtle, pero en Amarillo se añadía Pikachu. Quería saber si en el nuevo juego se escogerá sólo entre Pikachu y Eevee, o también se podrá elegir a alguno de los primeros iniciales. ¡Gracias!



¡Interesantísima pregunta, Sara! Pues podremos conseguir no a uno, sino a los tres iniciales durante la partida en ambas ediciones, pero los iremos encontrando en distintos puntos del mapa. Esto tiene mucho sentido, ya que estos nuevos juegos estarán basados principalmente en la última edición de la primera generación, Pokémon Amarillo, que a su vez está basado en los acontecimientos de la serie de animación. De este modo, al igual que ocurre con Ash en su aventura por Kanto, encontraremos a Charmander, Squirtle y Bulbasaur en la Ruta 24, Ciudad Carmín y Ciudad Celeste respectivamente. De hecho, si nos fijamos bien en el mapa de Kanto, podemos ver el lugar exacto en el que aparecerán los tres.

La megaevolución de Tyranitar

Diego Montes

¡Un saludo, Profesor Kukui! He descubierto que uno de sus Pokémon favoritos de segunda generación es Tyranitar, así que me gustaría preguntarle acerca de cómo sacarle todo el potencial. En mi caso, me gustaría usarlo con la Tyranitarita, para que sea la mega del equipo. Ahora lo llevo con Patada Baja, Avalancha, Triturar y Roca Afilada, pero no termina de convencerme. ¿Qué me recomienda para sacarle todo el partido a este Pokémon? ¡Muchas gracias por responderme!

Yo siempre intento llevar un Tyranitar en mis equipos, ya que me parece uno de los mejores Pokémon para jugar. Es increíblemente versátil, y se puede usar de muchísimas formas distintas. Mi set favorito para Tyranitar (y más para su versión megaevolucionada) es el siguiente:



Pokémon del mes: Nihilego

Este Ultraente de tipo Roca/Veneno está muy de moda porque, gracias a su combinación de tipos, presenta una gran amenaza para gran parte de los Pokémon más usados. Con Joya de Luz puede acabar fácilmente con cualquier Pokémon de tipo Volador (además de pegar de forma neutral a la gran mayoría de rivales), y con Bomba Lodo puede terminar rápidamente con cualquier Tapu, así como otros rivales de tipo Planta y Hada. Se suele usar con Nerviosfera, para conseguir algo más de Velocidad, pegando el primero, pero también es muy útil con el cristal Z de tipo Roca, ya que con Aplastamiento Gigalítico es prácticamente imparable. Gracias a su habilidad Ultraimpulso, al acabar con el rival su Ataque Especial aumentará, volviéndose aún más poderoso. Un fuera de serie.







Danza Dragón, Avalancha, Triturar y Protección. En cuanto al reparto de EVs, lo ideal es llevarlo con bastante Ataque, y la Velocidad justa para que, tras usar una Danza Dragón, supere a Pokémon como Mega-Metagross. Este es el set completo que te recomiendo, por si quieres probarlo:

TYRANITAR
- **Objeto:** Tyranitarita
- **Habilidad:** Chorro Arena
- **Naturaleza:** Firme
- **EVs:** 108 PS / 148 Atk / 4 Def / 4 Def. Esp / 244 Vel
  - Danza Dragón
  - Avalancha
  - Triturar
  - Protección

MissingNo... ¿sí o no?

Aitor Alegría

¡Alola, Profesor Kukui! Tengo dos preguntas para usted. La primera es sobre los nuevos videojuegos: al igual que en las versiones originales de Pokémon Rojo, Azul y Amarillo, ¿tendrán el famoso glitch de MissingNo.? Estaría genial volver a conseguirlo. Por otro lado, me gustaría que me aconsejase sobre un equipo con el que sacarle partido a mi Garchomp. ¡Muchas gracias!

Empecemos hablando sobre el misterioso "MissingNo.", que para los pocos que no lo conozcan, es una extraña masa de datos que aparecía en las versiones originales de Pokémon Rojo, Verde y Azul, debido a un error del juego. Este error se volvió tan popular, que MissingNo. (abreviatura de "Missing Number", ya que ningún Pokémon se correspondía con sus datos) se volvió toda una leyenda, pasando a ser parte de la historia de la primera generación. A no ser que los desarrolladores quieran dejarle algún "guiño" a esta criatura, como ya ocurrió en Pokémon Perla y Diamante con la leyenda de Pueblo Lavanda, es muy probable que no volvamos a verle en ningún juego. Pasando a tu segunda pregunta, para sacarle todo el potencial a Garchomp te recomiendo acompañarlo de algún Pokémon que cubra sus debilidades (el tipo Dragón y el tipo Hielo) y sea inmune a los Terremotos del propio Garchomp. Un candidato perfecto puede ser el Ultraente Celesteela. Otros Pokémon que combinan muy bien con estos dos son Tapu Fini, Zapdos, Incineroar y Charizard como megaevolución del equipo. ¡Pruébalo y nos cuentas!

Curiosidad del Mes
Pokémon en las monedas de Nueva Zelanda

Todos conocemos las Pokémonedas, el método de pago que se utiliza en los juegos de la saga, pero... ¿sabías que realmente existe una "Pokémoneda" de uso legal? En la pequeña isla de Niue (Nueva Zelanda), empezaron a acuñar en 2001 monedas de 1 $ con grabados de Pikachu, Meowth, Squirtle, Charmander y Bulbasaur. La tirada duró tan poco tiempo... que ya son joyas de coleccionista.



La Babosa Marina

Borja Martínez

¡Hola Kukui! Llevo unas semanas entrenando un Gastrodon con muy buenas estadísticas que me intercambió un amigo, y me gustaría empezar a utilizarlo en mis equipos de VGC, pero no sé exactamente qué ataques ponerle. ¿Qué me recomendarías tú? Ahora mismo lo estoy utilizando con Tierra Viva, Escaldar, Rayo Hielo y Bomba Lodo. ¡Gracias!

Has hecho una buenísima elección al entrenar a un Gastrodon, Borja, ¡es un Pokémon increíble! Gracias a su habilidad, Colector, atrae los movimientos de tipo Agua, cubriendo perfectamente de esta debilidad a sus compañeros. Yo te recomendaría utilizarlo con Viento Hielo, para controlar la Velocidad de los Pokémon rivales, y Recuperación, ya que Gastrodon es realmente difícil de tumbar, y puede volverse un verdadero problema para el contrincante si consigue aguantar el tiempo suficiente en combate. Aquí tienes el set completo:



GASTRODON
- **Objeto:** Baya Wiki
- **Habilidad:** Colector
- **Naturaleza:** Modesta
- **EVs:** 228 PS / 156 Def / 4 At. Esp / 116 Def. Esp / 4 Vel
  - Escaldar
  - Viento Hielo
  - Recuperación
  - Tierra Viva

Haciendo cálculos

Maboigrez

Buenas, Kukui. ¿Cómo se determina la potencia de un ataque que es muy eficaz contra otro Pokémon? Soy nuevo y me pierdo un poco con los cálculos. ¿En qué orden se calcula la potencia definitiva de un ataque? ¡Enhorabuena por la revista!

Es una de las dudas más recurrentes a la hora de empezar a jugar a Pokémon de forma más "seria". Realmente, como en cualquier multiplicación, el orden no va a afectar al resultado final, pero lo normal es:
- **STAB:** si el ataque es del mismo tipo que el del Pokémon que lo utiliza, su potencia se multiplica por 1,5.
- **Objeto:** los más comunes son las Gafas/Cinta Elegidas, que potencian el Ataque por 1,5 a cambio de utilizar un solo ataque, o la Vidasfera, que potencia por 1,3 pero el Pokémon pierde vida al atacar.
- **Clima:** si el tipo de ataque va en consonancia con el clima, se multiplicará por 1,5, si no, se dividirá por 2.



Héroes Nintendo

Link, el héroe del tiempo

La leyenda de Zelda se forjó hace 32 años, y con ella nació Link, un joven e intrépido aventurero, siempre dispuesto a salvar Hyrule.

Wii se abrió con Twilight Princess, juego que despidió a GameCube, y lo mismo pasó entre Switch y Wii U con Breath of the Wild. Los juegos de Zelda son muy especiales, acontecimientos clave en esta industria. Ahora, además, son sinónimo de súper éxito para el propio sistema, ya que Wii y Switch son dos consolas récord. Gran parte de la culpa la tiene ese personaje que no tiene voz, porque es la nuestra, ese "enlace" (link) entre el jugador y el juego. De él hemos visto ya muchas reencarnaciones, y siempre que le despertamos nos da la misma sensación, la de que, juntos, vamos a empezar una épica cruzada que nos atrapará totalmente.

CREADOR

Shigeru Miyamoto

Su vida ha inspirado sus creaciones. Sonobe, su pueblo natal, tiene grandes bosques en los que se imaginó las mazmorras y grandes batallas.

MEJOR ALIADA

La princesa Zelda



Da nombre a los juegos, aunque no los protagoniza. La misión suele ser salvarla, aunque a veces se ha unido a la lucha con esta u otra identidad.

APARICIONES DESTACADAS

Super Smash Bros. y Mario Kart

Solo SSB había sacado a Link de su saga, pero, desde la expansión de MK8 de Wii U, le ha cogido el gusto a la velocidad.



PRIMERA APARICIÓN

The Legend of Zelda (1986, NES)

En esa época, ni la estética medieval ni el género de la exploración estaban de moda... Pero Miyamoto creó la gran aventura de los videojuegos.

CURIOSIDAD

¡Fue derrotado!

Hyrule Historia resolvió el complejo enigma temporal de la saga. Hay una línea que se forma a partir de la derrota en OoT.



MAYOR ENEMIGO

Ganondorf

El rey gerudo, que ha poseído la Trifuerza del Poder, ha marcado terriblemente la historia de Hyrule. Esta es su forma bestial: Ganon.



ÚLTIMA APARICIÓN PROTAGONISTA

Breath of the Wild (2017, Switch/Wii U)



El juego del año llevó la saga a un nuevo terreno, el del mundo abierto, con una maestría absoluta. Una joya histórica que aún nos tiene atrapados. Imprescindible.

Próximo número disponible el **17** de septiembre

Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Alex Alcolea, David Alonso, Samuel González, Elisabeth López, Miguel Martí, Juanfree Martínez y Bruno Sol.**
Jefe de maquetación: **Mohsin Ghaillane**

revistanintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad de Tecnología y Entretenimiento **Zdenka Prieto**
Equipo Comercial **Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA MANAGER: Nerea Nieto

MARKETING ASSISTANT: Kevin Tuku

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel. +34 915 140 600

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. +351 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC




NINTENDO 3DS
¡Es hora de traer justicia a las calles!
Nintendo
LEVEL5
YO-KAI WATCH
BLASTERS
LIGA DEL GATO ROJO
ESCUADRÓN DEL PERRO BLANCO
© 2018 LEVEL-5 Inc. © 2018 Nintendo
7
www.pegi.info
Crea un equipo con tus Yo-kai favoritos...
Participa en multitud de misiones
Enfrenta a tu equipo a Grandes Jefes poderosos
¡Auna fuerzas con tus amigos en local u online!
Mini-Mini Mission Start!
Okay!
Alright!
Great work!
Be my friend?
a la venta
7 septiembre
/Nintendo3DSES • @NintendoES • YouTube /NintendoES
www.nintendo.es